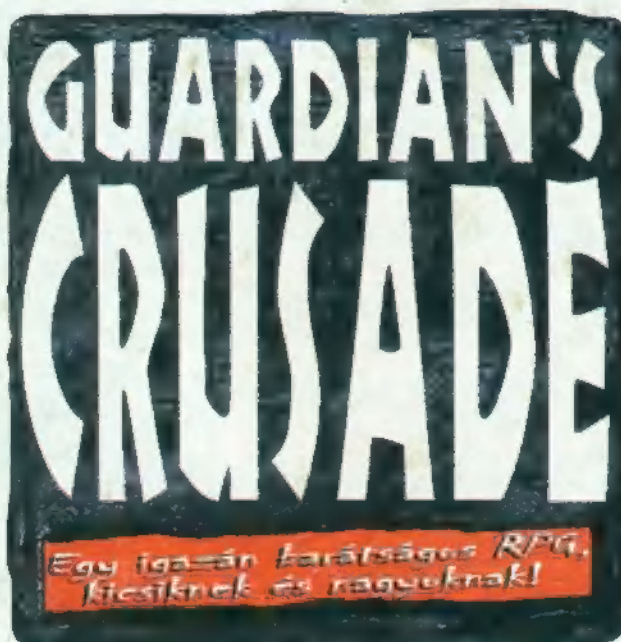


# SKONZOL















## GRAN TURISMO 2 (PLAYSTATION)

Polyphony/Sony

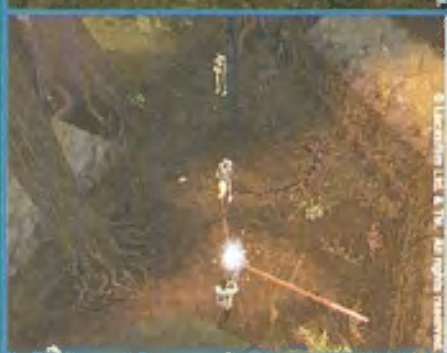
Egyes mérési eredmények szerint a Gran Turismo első része 75%-ban használta ki a PlayStation adottságait. Ezek szerint a második részben benne lesz a hiányzó +25%! A program végére európai autókat is tartalmazni fog, még hozzá 400 darabot!!! Így legnagyobb gyártók, mint a BMW, Ferrari, Opel, Alfa Romeo, Fiat, Volkswagen és Porsche képviseltetik magukat. Több mint 20 pálya ahol versenyezhetünk, Pocket Station, Dual Shock támogatással egyetemben. Japánban nyáron, nálunk szerintem jövőre.



## THE PHANTOM MENACE (PLAYSTATION)

LucasArts

Anakin Skywalker, Darth Maul, Qui-Gon Jinn, Queen Amidala. Hígytitek el nekem, nem ez lesz az utolsó alkalom, hogy ezeket a neveket halljátok. Hiszen a nevek a legújabb Csillagok Háborúja filmben is fontos szereppel bírnak. A hazánkban szeptember 16-án bemutatásra kerülő 2 órás film története alapszik a Lucasarts 3D-s akció/kalandjátékra. A 12 pályás játék általában 20 és 40 óra közötti játékidő igényel – köszönhető ez a történetet csak kiegészítő mini küldetéseknek. A főszereplő természetesen egy Jedi lovag, aki akár a lézerekkel is kaszabolhatja a droidokat. Amerikában május 19-én jelenik meg a játék, egy napon a film ásbemutatójával, nálunk nyár végén várható.



## APE ESCAPE (PLAYSTATION)

Sony

Ape, a Sony új játékhőse, immáron 2 éve várja, hogy megmértesse. Ez a 3D-s platformer ugyanis már évek óta fejlesztés alatt van, s azzal próbál kiváncsítani, hogy csak és kizárólag az analóg karral épít. Sőt egyszerre mind a kettőre! A főszerepben egy fiatal srác, Spike, aki mint állatkerti dolgozó tengeri mindennapjait. Am egy napon megszökik egy fiatal majom, s ezzel kezdetét veszi a 25 pályás öröklet. Teljes mozgásszabadság, mint a Spyglassban, de állítólag még szebb lesz. Összel számíthatunk az európai megjelenésre.



## RACING LAGOON (PLAYSTATION)

Squaresoft

A Squaresoft, akik többek között a Final Fantasy sorozattal írták be nevüket a történelmi nagy játékok közé, most újabb egy RPG-n dolgoznak, de nem is akármilyen! A programról még szinte semmi nem szivárgott ki, azon kívül, hogy a bevezető rész mellett az autóversenyzés lesz a főbb hangvétel. Egy program, amely nemcsak hangulatos, hanem kidolgozásban is felveszi a versenyt a Ridge Racer Type 4-el. Hát ilyet még nem láttunk, szóval izgatottan várjuk! Sajnos csak jövőre.



## COMMAND & CONQUER 3D (N64)

Looking Glass/Nintendo

1995 PC-s legnagyobb durránosa a C&C volt. Egy stratégiai játék, amely teljesen átalakította az akkor normákat és minden valamirevaló stratégia polcán ott állt a játék. Most végre leparadják ezt a játékot, és mint az első valamirevaló stratégiai kiadvány N64-re is. A programban a jövőben járunk, ahol a világ nagyhatalmai egy GDI nevű szervezetbe tömörülnek, hogy fenntartsák a békét és megvédjék az emberiséget. Mint például a gaz NOD-aktól, akik meglehetősen emlékeztetnek a szovjet hadseregre. Azzal a különbséggel, hogy egy Tiberium nevű ásványi anyagot folyik a háta. A grafika egy kicsit megváltozott, és így 3D lett.



## RESIDENT EVIL CODE: VERONICA (DREAMCAST)

Capcom

A történet a Resident Evil 2 után három hónap múltával kezdődik. A főhős Claire Redfield, aki ezúttal Európa párába repül, hogy bátyját, Chris után nyomozzon. A teső helyett csak ködös utalásokat talál és a nyomok egy bizonyos trópusi szigetre vezetnek őt. Itt a már ismerős arcokkal hozza össze, hogy megint a frászt hozzák rá, és megint menekülnie kelljen. Ez lesz az első olyan rész, amelyben a teljesen "poligonizált" háttérrel végre "felelednek", vagyis nincsenek rögzített kameraállások, csak a változatos játékmotor. A Dreamcast speciális hardvere lehetővé teszi a programozók számára, hogy eddig soha nem látott linomgráfiával ábrázolják az arcokat, valamint a fény/árnyék effektusokat. December környékén kiderül, mit sikerült alkotniuk.



## MEDAL OF HONOR (PLAYSTATION)

Dreamworks/EA

Saját perspektívát használó lövöldözős játékok ugyan már vannak PSX-re, de ezek színvonalra sajnos sok esetben meg sem közelíti az előzőkhöz. Talán a Quake 2 lesz az első minőségi szuff. De, hogy még egy vetélytársat bemutatunk, azt az Electronic Arts által működő Dreamworks Interactive jelle lehetősége. Egy olyan II. Világháborús anyag fejlesztése folyik már lassan két éve, ami a cenzorok nagy ellensége lesz, mert vért az lesz benne minden. A híres-nevezetes 44-es D-Day eseménytől kezdődik az egész. Mint egy C-47-es pilóta arhálisz az égen, amikor találat ér. A hirtelenként landoló céldarab már csak a túlélés lehet. Harminc létezőtállítónál hosszabb pálya, 15 karhű fegyver, 20 különböző ellenség és egy új mód: a kommunikáció várja a bátor játékosokat. A ráhangolódáshoz pedig valódi filmek peragnek az akciók között, valamint lesz kétféleképpen osztott képernyős csata is. Talán télen.



## POCKET STATION

Mit szólnál ahhoz, ha lenne egy memóriakártyád, amit kivéve a gépből egy láncra a nyakadban hordozhatnál, s ha ha kapcsolhat, mint egy kis kvarcjáték működne tovább??? A Sony-nak is eszébe jutott ez az ötlet, s talán már a nyáron kapható lesz ez az ördögi kis szerkezet. Nálunk, Mát Japánban már van.



## JÁTÉK!!!

Márciusi nyereményjátékunk kiértékelése következik. Ezúton szeretnénk megkönni kedves budapesti nyerteseket, hogy nyereményükért szíveskedjenek beérkezni a XIII. ker. Pazsonyi u. 14 szám alatt található 576 KByte Shopba. Vidéki nyerteseknek postán adtuk fel nyereményüket. Ezúton is gratulálunk a szerencséseknek!

Medieval játékot nyertek:  
Papp Elemér - Kúria  
Pálkás Balázs - Budapest  
Versitz Gergely - Budapest  
Dósa Viktor - Bócs  
Jakab Gábor - Budapest  
Szalai Adrienn - Budapest  
Turcsán Tamás - Budapest

Superbikes videókazettát nyert:  
Gáspár Emil - Budapest





Japán – a felkelő nap országa. Ennél okosabbi most hirtelen nem jutott eszembe, de ezt most nézzék el nekem. Annyira fontos dologról van szó ugyanis, hogy az emberek még a lélegzete is eláll. Szóval március másodikán volt egy parti (cirka 1500 résztvevővel), ahol hivatalosan is bejelentették, hogy a Sony dolgozik egy új technológián alapuló masinán, mely egyelőre a "következő generációs PlayStation" néven fut. A bemutató annyira monumentális volt, hogy Nobuyuki Idei is megjelent a jelenlétével, akiről tudni kell, hogy mint a Sony legnagyobb feje (a Sony Corp. elnöke) nem igen szokott megjelenni ilyen nyilvános összejöveteleken. Miután mindenki elmondta a maga kis beszédjét, megkezdődött egy bemutató arról, mit is tud a PSX2. A Gran Turismo olyan szépen jutott, mint még semmi más – tökéletes fényeffektusok, élethű hangok... A grafika lényegében olyan, mint a PSX verzió introjában – de ez maga a játék! Aztán, hogy az emberi arcokról megformálásból is kapunk egy kis ízelítőt, a Ridge Racer kislány libbent be a térbe és tett egy kört a kislány, mintha valami divatbemutató lett volna (mindezt valóságos megjelenéssel). Az állak csak akkor kappantak, amikor a haja és fülbevalója is megjelent. Mint a való életben!! Aztán volt még Final Fantasy 8 is, amiből a táncolás jelenetét hozták el (szintén real-time). Itt most egy zsúfolt bálermet kell elképzelni, amiben egy hölgy és egy úr táncol, és a srác rálepi partnere lábára! No, meg azok az arckifejezések, amiket lágtak, azt hitem eldobom magam... Ezután jött a Tekken 3 egyik futurisztikus harcjelenete, ahol 30 néző állt körül két verekedő hőstünk és mindenki tökéletesen ki volt dolgozva! Még egy pár demonstráció került bemutatásra, hogy aztán mindenki nyugodtan térhessen haza, ahol aztán elgondolkozhatson: mit is látott aznap. **Hová is fejlődött az a technológia, amelyből ma már 50 millió talált gazdára?** Lehetőség-e, hogy valami olyan erős legyen, hogy félni kelljen tőle? Egy gép, amely technikailag túl erős? Lehetőség-e ilyen egyáltalán? Sok-sok kérdés, melyek válaszára még egy ideig várunk kell. Mert ez a technológia csak fejlesztési stádiumban jár. Japánban is csak legutóbb az év végén lesz kapható, s akkor nem beszélünk az európai piacról, ami legalább 1 év pluszt jelent. De, hogy megerőlt, az biztos. És ezt nem csak én mondom, hanem az a rengeteg híres személyiség is, akik jelen voltak a találkozón. Köztük például Takechi, a Square elnöke, aki így fogalmazott: "Jelen pillanatban csak 5 olyan fejlesztő cég van a piacon, akik teljes mértékben ki tudják használni a PlayStation 2 adottságait".



## TOKYO GAME SHOW '99

Persze nem csak ez történt márciusban Japánban, hanem a világ debütáló show-ja, ahol mindent először mutatnak be: a Tokyo Game Show (a TGS-en jelen volt japán barátunk, Eita Kominami, aki késedelem nélkül tájékoztatott minket a történetekről). Sajnos a kiállításnak ezúttal sikerült alulmúlnia magát, elvesztette a híres japán titkoltatást. Egy két új játékon kívül lényegi friss információ nem is szivárgott ki. A cégek közül is csak a legnagyobbak állítottak ki, mint a Squaresoft, a Namco, a Capcom, vagy a Sega. Azt sajnos azonban már most leszögezhetjük, hogy a DREAMCAST HALÓDÍK (ezt szintén Eita jelezte nekünk, és mint "helybelinek", hiszünk is neki!) Ezt én sajnálom a legjobban, hisz maga a gép még nem is lett volna az okozat okozója, de az a gyászos programkínálat, ami körül fél éve van rá, az egyszerűen rettenet. Kijött mindjárt 4 erős cím, meg 6 olyan, ami az elmegy kategóriába sorolható, ide azóta semmi. Érdeklődve a Segánál egy listával lettünk gazdagabbak, melyről az derül ki, hogy a havonkénti 1 játék útmutatót tartják is. Egyszerűen győzöl. Szóval mindenki vár a PSX2-re. Sőt, néhány legendás – eredetileg Dreamcast – fejlesztést is kiállítottak a PSX 2 miatt.



A kiállítás sztárjai egyébiránt tipikus Japán játékok voltak. Így például a Capcom részéről a Street Fighter Zero 3, a verekedős játék ezredik reinkarnációja.

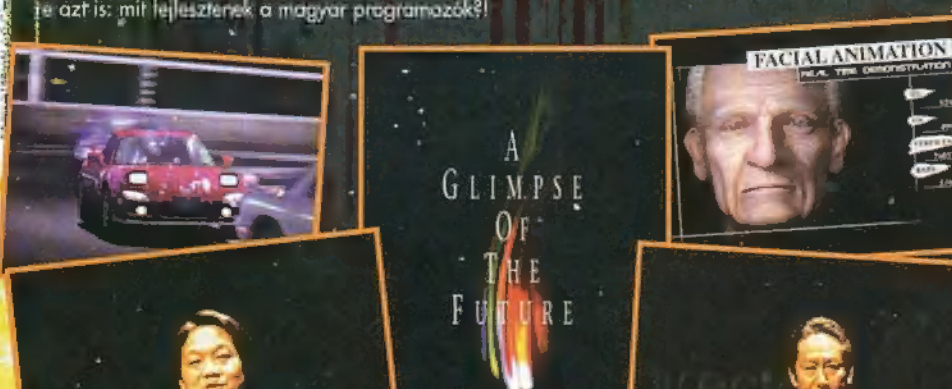
A Konami sajnálatos módon nem sok újtással állt elő, hiszen erősen rámozdultak a táncolás témára. Japánban ugyanis új örület hódít. Boldog-boldogtalan olyan játékokkal játszik szívesen, amiben táncolni kell. Ezt vagy húsz cég vette komolyan, mert körülbelül ennyien kezdtek el hasonló diszkós játék készítésére (a Bust-a-Groove nyomán). Ami lényegi újdonság volt, az a Hybrid Heaven című Resident Evil klón N64-re, vagy ugyancsak PSX-re, csak már Silent Hill néven. A Rasetsu Sword is egy érdekes program lesz. Azt ígérték, hogy a Bushido Blade-et keverik a Resident Evil-lel. Majd elvárják.



A Namco újdonságait már előző híreinkben előttük, így csak pár szóban írnék. Az Ace Combat 3 egy szép repülés anyag lesz, míg a Dragon Valor egy vérbeli RPG. A Soul Calibur pedig egy Dreamcast-es bunyós stuff.

A Squaresoft, a "nagy kedvenc" ismét sokrétű kínálatot állt a játék-áruhöz. A Chocobo Racing egy Maria Kart szerű versenyjáték, a Legend of Mana pedig a Final Fantasy sorozat befejeztével egy újabb RPG lesz, de grafikáját tekintve inkább rajzfilm stílusú. A Racing Lagoon nevű csatlajáról pedig szemközt olvashatsz érdekességeket.

Szóval ilyen volt a tavaszi japán játékiállítás, több-kevesebb sikerrel. A számítógépes társadalom szeme azonban máris Amerikára szegeződik, ahol májusban egy világmeretű kiállítás kezdődik, ahol benfrintések tudni vélik, végre lekerül a lepel elég sok fejlesztésről, így talán elárulhatjuk még-e azt is: mit fejlesztenek a magyar programozók?





Sarkadi-Nagy Balázs. Tony Hawk. Steve Caballero. Bob Burnquist. Ezeket a neveket, és a "hozzájuk tartozó" srácokat bizonyos körökben istenként tisztelik. De mi, egyszerű halandók, akik a gördeszkások világát csak kívülről ismerjük, eddig nem sok lehetőséget kaptunk, hogy egyáltalán megismerkedhessünk velük. Azért, mert gördeszkás játék készítését ezidáig még senki sem vállalta be (oh, bocs, volt C64-re egy 720').

Mode (két játékos) és Config (opciók) – nem estem hasra. A gombkiosztás enyhén szólva sem bonyolult, tehát a gyakorlást átélve egyből a sűrűjébe ugrottam.

No, hát itt jött az első "gondolatébresztő" esemény. Ugyanis arra nem gondoltam, hogy magát a deszka hajtását hogyan fogják meg-

pülés közben megmarkolod a deszkát). Abszolút esetben valami csodaszép kombináció. Csúsztatni igen egyszerű, csak el kell vergődni egy korlátig, aztán ráugrani. Siklasz, mint a 6:20-as csabai gyorsvonat. Elérsz a pálya végére, a program kiszámolja a pontjaidat, aztán vagy továbbbened, vagy nem. Jön a bonusz pálya, ami lehet pool ("teknő"), félcső, vagy magasugrás.

A bibi az, hogy nem látszik elsőre, mely tereptárgyakon-tereptárgyakból lehet pontokat kicsikarni. Véletlenül jöttem rá pölö, hogy a padkákon is lehet csúsztatni, ebből következik, hogy biztos van még egy tucat lehetőség – de nem én leszek az,

rően szégyen, hogy 1999-ben egy visszajátzásban nem mi választhatjuk meg a kameranézetet. Az mondjuk nagyon tetszett, hogy ha valamilyen jó dolgot hozol össze, a gép kiírja annak nevét, és a hozzá tartozó irány+gombkombinációt. Legalább valami.

Summa-summarum a Street Skater egy jópofa kezdő próbálkozás. Mivel eddig ilyen még nem volt, ezért érdekes, lehet vele ugrálni, mi egymás, de semmi több. Gyatra az irányítás, analóg kontroller NINCS, maga a trükköző rész viszont baró, mert totál könnyű (nyomkods, "oszt lesz ami lesz"). Gyanítom, hogy a Tony Hawk-os progi valamivel jobb lesz.

## VÉGKÖVETKEZTETÉS

A játékot a Powell Peralta szponzorálta, azaz a választható deszkák rajzai eredetiek. És most ki is bukott a lényeg: a SS ugyanis tipikusan az amerikai piacra készült! A bugyuta, zabkása zabáló vízfejű aranyifaknak, akiknek csak nyomkodni kell a gombokat össze-vissza, és máris

kész a sikerélmény.

Csak semmi megerőltetés, otthon az ágyban fekvé is lehet sportolni! Akik kikereshetik eredeti deszkájuk rajzát (amire maximum ráállni tudnak), azonosíthatják magukat valamelyik stílusosnak egyáltalán nem mondható ka-

akterrel. Akiknek semmi gondjuk sincs ebben az életben, csak az, hogy milyen mások által kreált stílushoz csatlakozzanak, és eszükbe sem jut, hogy vannak a világon olyan srácok, akinek egy játékért 10 rongyot leszurkolni nem kis feladat. Oké, egy kicsit kiborultam...de nem húzom le annyira az SS-t. A grafika nem kiemelkedő, elmegy. A hangulat...hát...nem rossz, ha nem vársz sokat tőle (baró a visszajátzás, néha). A zene viszont KIRÁLY! Ha vala-

miért, azért érdemes megszerezni a játékot! Olyan bandák dübörögnek ugyanis, mint a Less Than Jake, Plastikina Mosh, Weston, H2O, All, Straight Faced, The Pietasters, I Against I és a Gas Huffer.

Vision Street "Martin" Wear

# STREET SK8ER



## ITT MÉG BÁRMI LEHETETT VOLNA...

Amikor megérkezett az EA-tól a Street Skater, totál lázba jöttem. Izgat a téma, Sarkadi "Balut" – aki mellesleg hazánk egyik jeles Star Wars figuragyűjtője, "műanyagos" kollegám – nagyra becsülöm, de sajnos jómagamnak a deszkázáshoz soha nem volt tehetségem. Pedig kb. 8-9 évvel ezelőtt vadul vásároltam Bécsben a Powell pólókat, G&S hátizsákokat, de mégsem lett a dologból semmi. Ja, szóval belöktem a CD-t a gépbe, és eldöntöttem, hogy erről a csodáról én fogok leírást csinálni. Az meg csak fokozta a kedvemet, hogy az Interneten láttam néhány képet egy MÉG ÚJABB deszkás progi-ról, a Tony Hawk Skateboarding-ról.

A játék gyenge grafikájú, de deszkás szemmel pofás introval kezd. Néhány ugrás, trükk, miegymás. Aztán jön a főmenü. Street Tour (maga a játék), Free Skate (gyakorlás), VS



## MÁR-MÁR FAJNAK AZ ESÉSEK!



oldani. Nyomogattam egy gombot? Esetleg egy irányt? Nem. Itt a board magától megy, nekünk csak irányítani kell. Némi fékezés, még csapattás. Végül is nem tudok jobbat, tehát ezzel nincs gond. A gond azzal van, hogy a deszkás sebessége attól függ, hogy kit választunk. Négy tulajdonságban különbözik ugyanis a kezdetben választható négy karakter, és az egyik csajon kívül mindegyik el van maradva valamilyen. Ez baromság – miért nem attól függ a teljesítmény, hogy mekkora sikerrel

hajtjuk végre a trükköket? Miért kell vagy egy gyors, vagy egy jól ugró ember közül szelektálnunk? Lényegében nem ettől függ ugyanis a pálya végi eredmény, úgyis az a lényeg, hogy mi miként teljesítünk. Tehát emberünk szépen gurul a pályán. Sokáig semmi sem történik, némi kanyargás. Egyszer csak jön egy rámpa, azon lenyomsz egy trükköt (elugrasz, aztán össze-vissza nyomkodod a gombokat). Vagy lesz egy szaltó, ollie (a deszka telpattintása), esetleg grab (re-

aki ezeket megkeresi. Mert amennyire tetszett az első pálya, annyira lehangolt a második. Rögtön egy olyan "S" kanyarral kezdesz, amibe épeszű deszkás nem megy bele. Van a világon több billió egyenes útszakasz, amin a deszkások trükközhetnek, miért választanának egy ilyen tré pályát? Biztos sokat vághat ebből a témából a fejlesztőbrigád...

A menetek után – akár bonusz, akár rendes pálya – visszajátzás jön. Ez elég klassz, mert játék közben úgy sincs idő elemezni egy-egy trükköt. A baj csak az, hogy van 3-4 kameraállás, ebből az egyik az, amit a játékban is láthatsz. Tényleg, de király...biztos nem volt már energia egy újabb kódolására – egyszer-

## STREET SKATER

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

12 JÁTÉKOS  
1 MEMÓRIABLOKK  
DUAL SHOCK

✓ TETSZIK, MERT  
DESZKÁZÁSRÓL SZÓL  
× GYEREKEK, EGY KISIT TÖBB  
ENERGIA KELLETT VOLNA BELE

79%

576 KONZOL



## BEDESZKÁZOTT HEGYOLDAL

Minél inkább a mozgásra, fizikumra és ügyességre épül egy sport, annál nehezebb játék formájában megvalósítani. Akinek volt már szerencséje snowboard-hoz, az tudja, hogy a téli sportok egyik legfiatalabbik ága mennyire lendületes. Nekem az a néhány alkalom, mikor a lábam deszka kötésébe csatlakoztam megmutatta, hogy micsoda teljesítmény, amit a versenyzőktől láthatunk a TV-ben, még a lankás libalegelen is többet feküdtem, mint siklottam, nemhogy megugrottam volna egy 900 fokosat. Az Accolade játékában egész jól sikerült megragadni azt a hangulatot, amit egy lejtőn való vad száguldás vált ki az emberben, játszhatóságával sem nagyon akad probléma, de a lehet-

korló-oktató pályára is innen kerülhetünk. Gyakorlás előtt is kiválaszthatjuk a nekünk szimpatikus border dudét, az alá való deszkát, sőt az öltözködésébe is beleszólhatunk. Maga a gyakorló-pálya egy szimpla egyenes, megszórvva néhány kisebb-nagyobb rámpával, a program pedig szépen sorra veszi az

gépi ellenfél lealázása, de nehéz módban kicsit olyan érzésem volt, mintha nekem egy gyalugatlan tölgyfa lécen kellett volna versenybe szállnom, míg a többiek deszkáit folyamatosan kenték langyos zsírral, hogy jobban csússzanak.

Ketten is lehet egymás ellen nyomulni a há-

mellet, rá kell érezni az egyes trükkök hely- és sebességigényére, a versenyben a kiesés múlik a jó időzítésen. A snowboard igazi szépsége a trükkös légi-munka, a létező különböző alap, nehéz és mesterfigurák megszámlálhatatlan tárházát láthatjuk egy közvetítést, összefoglalót megnézve. Ezt játsz-

## SAJNOS A HÓ MÁR RÉG ELOLVADT!

# big air



seges mozgások, trükkök választéka talán kicsit szegényesre sikeredett. A Big Air ugyan nem pótolhatja a valódi hóban való döngetést, de a kellemes meleg szobában nagyon jókat lehet nyomulni vele.

Profi módon összevágott videók a be- és átvétel animációk, a töltés alatt pedig számos nyálcsorgató állóképben lehet gyönyörködni, a zene pedig elég érdekes számokat is felvontat, de mindenképpen lendületes háttérrel, mind a menükben, mind a versenyszámokban. A főmenüben az egy és kétjátékos pontok mellett nem csak a beállítási lehetőségek és a World Tour névre keresztelt bajnokság sorát találjuk meg, de igen hasznos gya-

gyakorló pályára is innen kerülhetünk. Gyakorlás előtt is kiválaszthatjuk a nekünk szimpatikus border dudét, az alá való deszkát, sőt az öltözködésébe is beleszólhatunk. Maga a gyakorló-pálya egy szimpla egyenes, megszórvva néhány kisebb-nagyobb rámpával, a program pedig szépen sorra veszi az

egyes trükkök és forgások gomb-kombinációit. Könnyebb itt gyakorolni, mint a félcsőben, vagy a sáncon, és bajnokságba való belépés előtt nem árt tisztába jönni az egyes figurák pontértékével sem. Magányos játékosok öt versenyszámban nyomulhatnak, lesiklásban, ahol az győz, aki előbb ér a célhoz, trükkös lesiklásban, ahol a robogás közben még-figurákat is be kell mutatni, hiszen a pontok is számítanak, nem csak a célba jutás, és boardcrossban ami egy akadályokkal teleízüdelt lejtőn zajló sokrésztevévős futam. A félcsőben már csak a forgások és figurák számítanak, akárcsak a sánconál, ezekben a számokban ellenfél sincs. Minden versenyszámban lehet terepet választani, de a lesikló és cross számokban néhány sítérp csak akkor válik elérhetővé, ha már értünk el eredményeket a bajnokságban. Ez lehet boardcross vagy freeride (lesiklás), de minden menet után teljesíteni kell a meghatározott pontszámot egy trükkpályán, félcsőben vagy sáncon, a kiesési rendszer viszont kicsit durvára sikeredett, mert a lesiklőszámokban csak a győztes jut tovább és az elrontott trükkmenetet sem lehet megismételni. Könnyű fokozaton még nem okozhat gondot a



ható formában biztos, hogy képtelenség átültetni egy játékba, de a BigAir-ben rendelkezésre álló 12 kicsit kevésnek tűnik, persze ehhez még jönnek a pörgések, 1080 fokig. Megjelenését két szóban jellemezve azt lehet mondani, hogy nagyon csinos. Méretes, gondosan kidolgozott deszkások száguldának, mozgásuk elég élethű, nagyobb repülés után nem szálfagyenes derékkel huppannak a pályára, hanem rogyasztanak és még nyögnek is, ahogy azt kell. A bukások azonban kicsit vérszegények lettek, mert azt nehezen hiszem, hogy perecelek egyet 120 környékén, és csak annyi az eredmény, hogy kisebb hófelhő kíséretében elnyúlok a havon. A pálya mozgatójával, vagy inkább a kamera beállításával már akadnak komolyabb problémáim, mivel a versenyzőhöz igazodik és nem a pálya lejtéséhez, nem mindig lehet eldönteni, hogy az adott szakasz lejt, vagy éppen emelkedik, ami kis sebességnél igen csúnya beakadásokat okozhat, a többiek már a büfében söröznek, mire kikecmeresz egy a korlát tövében lapangó, minden irányban visszalökő gödörből. Ezek az apróbb, nagyobb hibák azonban elmosódnak a játék során, a környezet és zajok precíz és jól eltalált megoldásai fedtetik a bosszúságokat. Számomra a legszimpatikusabb a svájci pálya erdei szakasza, ahol igen jól sikerült megragadni azt a látványt, amit egy két-három méteres ösvényen való száguldás közben lát az ember (bár ekkor lendülettel nem mertem élőben bemenni az erdőbe, még siléce sem).

Schuerue



# BIG AIR

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONNA

12 JÁTÉKOS  
1 MEMÓRIABLOKK  
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ JÁTSZHATÓ ÉS  
ADJA A FEELINGET  
× SZERÉNY TRÜKK-  
VÁLASZTÉK, APRÓBB HIBÁK

# 80%



**M**anapság egyre népszerűbb a bokszt! Még soha nem volt ekkora érdeklődés az ökölvívók iránt, nem is beszélve az ugrásszerűen megnőtt fizetésekről ebben a sportágban. Szerencsére mi is érdekeltek vagyunk, hiszen itt van Kokó, aki hosszú évek után végre sorjában gyepálja nagyképű "profi" ellenfeleit. A nagyvilágban is tombol a bokszhisztéria, hiszen pár hete csapott össze Holyfield és Lewis. Az évtized mérkőzése természetesen meg volt bundázva, amiről mindenki tudott a két versenyzőt kivéve. Szóval,

lesztésre és nem a jogdíjakra költöttek, így itt nincsenek "igazi" nevek. Csak a jól bevált hasonlóan csengő, bugyuta utánzatok. Persze nem is ez a legfontosabb, sokkal inkább a játékosok adataira érdemes odafigyelnünk. Ahol bokszolót választhatunk magunknak, ott vannak a különböző adatok feltüntetve. A magaság, a súly, az hogy milyen kezes, és a küzdelmi stílusa. A bokszban nemcsak a fizikai, hanem a lelki erőlet is fontos, ezért nem feltétlenül a legerősebb játékost kell választanunk. Ha alaptulajdonságban osztályozza a játék a versenyzőket. A GUTS a kitartást jelenti, a LIFE (mily meglepő) az energiát, a power az ütések erejét, a SPEED a sebességet (ez a védekezéseknél fontos, mivel ott gyorsan kell elhajlogatni az ütések előtt), az ENDURANCE a szívósságot és a PATIENCE a játékos türelmét mutatja. Ez a kezdetek-

ben gyakorlatilag a nullával egyenlő, de lassan ahogy egyre feljebb kúszunk a ranglétrán, ezek is velünk együtt "nőnek". Ennyit a lassú menetelésről a csúcsra. A következő az EXHIBITION FIGHT. Ez amolyan kocabokszt. Egyszeri mérkőzés a gép, vagy cimboráink ellen. Erről különösbbe nem érdemes írni semmit, talán annyit, hogy a készítők a versenyzők szélesebb skáláját is elének tárták volna, bár minél jobbak vagyunk a "számárlétra"

neteléshez. Három osztály van a játékban, a leggyengébb a LOCAL, azt követi a NATIONAL és végül a WORLD. Természetesen a LOCAL legaljáról indulunk. A szürkével jelzett bokszolók a potenciális ellenfelek, mivel csak őket tudjuk kihívni. Természetesen minket is kihívhat bárki, ilyenkor tetszik-nem tetszik, ki kell állnunk. Minél nevesebb osztályban vagyunk, annál több menetes lesz a küzdelem. Mielőtt magáról a mérkőzésről írnék, még érdemes megemlíteni a stílusokat is. A DETROIT egy gyors, hosszú ütések használó, ám gyenge stílus. A nagyobb

gomb megnyomásával kameraállást válthatunk, és bedobhatjuk a törülközőt. Ez utóbbira nem tudom mennyi szükség van, mivel bokszolónk fizikai állapota (ebben a játékban) nem hat ki a következő mérkőzésre. A játék jól játszható, még azt sem lehet rá mondani, hogy nagyon nehéz. Egy kevés gyakorlással és ésszel könnyedén végigverhetünk mindenkit külö-



divat a bokszt! Nem is kell sokat keresgélni, ha egy jó bunyós játékot szeretnénk találni PSX-re. Van már egy Knock Out Kings '99, amit az EA Sports kreált, és most megérkezett a rivális a Victory Boxing II is. Mivel ez a sport elég nehezen "játszható", kíváncsian vártam az EA Sports színvonal után a többiek próbálkozásait, különösen, mert a készítők mindenhol szétkürtölték, hogy több mint két évig készült a játék.

A kezelés elég könnyű, nem kell tartanunk a menüpontok végtelen rengetegétől. Négy fő pont közül választhatunk. A ROAD TO THE WORLD TITLE, gyakorlatilag a számárlétra. Itt kezdőként ugorhatunk neki a nagyvilágnak (pontosabban a közvetlen környékünkben versenyző ellenfeleknek), és lépésről lépésre egyre magasabb szintre jutva osztozhatjuk a potonokat. Van egy roppant barátságos edzőnk is,

módban, annál több extra-figura közül választhatunk, a későbbiekben. A TOURNAMENT sem szorol különösebb magyarázatra. Itt egyenes, kieséses küzdelemben verekedhetjük el magunkat a döntőig. Az opcióknál a szokásos beállítások mellett megadhatjuk, hogy melyik sarokban szeretnénk játszani, és beállíthatjuk az esetleges technikai K.O. megítélését is. Ez mikor jobb, mikor rosszabb. Ha sokat akarunk bunyózni, nem érdemes aktiválni ezt a pontot, mert a bíró viszonylag hamar lelépteti ellenfelünket miu-



tán párszor a földre küldtük, ám ha egy nehéz ellenfelünk van, aki egy vagy két ütéssel is kiüthet, akkor ne kiugorva megsorozva még a mérkőzés elején, ha sikerül párszor lefektetnünk, úgyszintén nem engedik tovább verekedni (persze ez némileg különbözik az igazi küzdelmektől). A fontosabb menüpontokat ezzel gyakorlatilag ki is végeztük, most térjünk kicsit vissza az első részhez, a ranglétrás me-



## A HARMADIK RÉSZBEN MÁR KOKÓ IS BENNE LESZ!

tapasztalattal bíróknak ajánlanám. Az itt használatos taktika az "üss és fuss" típusú. A bevitt ütések után rögtön mozgogjatos el, mert a választ nagyon keményen megérzik. Az OPEN egy elég nyitott és kiegyensúlyozott stílus. A haladóknek remek. Egyszerű és hatásos. A PEEK-A-BOO, az utolsó stílus. Nem gyors, viszont nagyon erős. Ezt érdemes kezdőknek választani, az ellenfélnek nekironítani és püfölni! Nem marad el a hatás, ígérem. Persze a küzdelem stílusát nem lehet közvetlenül megadni, hanem a megfelelő játékkal lehet kiválasztani. Minden versenyzőnek megvannak a saját ütsései, saját mozgáskultúrával. Ezeket használni nem különösbbe nehéz dolog, pláne, ha az edző megtanítja őket.

Játék közben a kép felső részén a kitartást és az erőlet látjátok, a menet számával és a még hátralévő idővel együtt. Elég sok kameraállás közül választhatunk, én mégis az alapbeállítást ajánlanám, mivel ez a legátláthatóbb (szerintem).

Nagyon fontos, az ellenfelek földre küldése után megjelenő kis szám a kép alsó sarkában. Ez a KILLER POINT. Ha van egy ilyenünk és a következő alkalommal az ellenfelet egy speckó ütéssel ütjük ki, kétszer annyi erő veszít, mint ha csak úgy lefektettük volna. Ha a földre kerülünk, a gombok folyamatos nyomkodásával állíthatjuk fel játékosunkat. Persze ez egyre nehezebb lesz, úgyhogy minél több pofont kapunk, annál többet kell szenvednünk. A START



nösbbe problémák nélkül. A töltése közötti üresjáratot nagyon jól megoldották a készítők, mivel érdekes információkat olvashatunk, amíg "pörög a gép". A grafika is színvonalas, nem is beszélve a folyamatos bekiabálásokról, amik már csak apró adalékok az amúgy is hangulatos és remekül játszható VICTORY BOXING II-höz.

Adam



aki nagyritkán megmutat egy-egy használható ütezt, de ne várjatos valami nagy tréninget. Megmutatja, majd kapok másfél percet megtanulni. Utána már csak a ringben gyakorolhatjátok a dolgot. Mivel a készítők inkább a fej-

### VICTORY BOXING 2

**L Á T V Á N Y O S S Á G**  
**J Á T S Z H A T Ó S Á G**  
**S Z A V A T O S S Á G**  
**Z E N E E N A**

**12 JÁTÉKOS**  
**1 MEMÓRIABLOKK**  
**ANALÓG RÁNYÍTÓ DUAL SHOCK**

**✓ JÓ JÁTÉK, HANGULATOS KÜZDELMEKKEL**  
**× EGY KICSIT KÖNNYŰ**

# 85%

**576 KONTROL**



Még ma is mosolyra görbül a szám, amikor arra gondolok, mi esed a "ötödik siker" volt, amikor jó néhány évvel ezelőtti valakinek az jutott eszébe, hogy Magyarországon rendezzen pankrációt. Bizony ezt a "sportot" nem az európai ember számára találták ki, ehhez amerikai intellektus kell. Hihetetlen, hogy sok ezer nézővel tudnak megtölteni egy egész sportcsarnokot, s mindenki nagyon jól érzi magát, holott mindenki jól tudja, hogy a ringben minden egyes mozdulat előre meg van koreografálva. Bármilyen elszánt is a versenyzők arckifejezése, bármekkora elánnal is csépelik egymást, kínosan ügyelnek rá, hogy a legcsekélyebb kárt se tegyék a másikban. (Végül is ha valaki netán kitörne Hollywood Hogan nyakát, utána mi vonzaná be a közönséget?) Persze nem kélltem, hogy akadnak mifelénk is olyanok, akiknek letszene ezek a művelt átdobások és pafonok, nyilván ők azok, aki megvették tavaly PlayStation-re a WCW Nitro-t. A Thunder most ennek a játéknak a továbbfejlesztett változata – nem mondom, hogy a második része, mert ahhoz szerintem egy kicsit kevés.

Az alkotóelemek nagy részét változtatlanul hagyták, amit jól szemléltet az, hogy még a régi családok is használhatóak. Ugyanaz a grafikai engine (mindössze néhány egyszerű lézerfényvel és fényeffektussal emelték a látvány színvonalát), ugyanazok a videó-bejátszások hívhatók elő a karakterválasztásnál, sőt nagyrészt ugyanazok a versenyzők szerepelnek – mondjuk ez utóbbi érthető, hiszen a WCW és nWo szupersztárok nem cserélődtek le egy év alatt. Ami pedig változott: hat új üzemmód, kétszer annyi (hülyébenél hülyébb) jutalomfigura (pl. sáskával is lehet verékedni), néhány egész képernyős bemutatózó videó, s egy kicsit megreformált játékmenet.

A legszembeütőbb változás a közönség sorában történt – bár ez nem a grafikájukra értendő: amikor eltávolodik a ringtől a kamera, továbbra is elég "vékonydongájúak" a 2D-s szurkolók. Ellenben nagyobb aktivitást mutatnak! Animálva vannak az emberek, azaz folyamatosan integetnek; ha pedig nem tetszik nekik a bunyó, mindenféle szemetet dobálnak be a szorítóba. A brutális akcióra vágyó tömeg tovább

bá besegít a versenyzők munkájába, s a ring körüli mezőbe a legképtelenebb tárgyakat dobálják be. Ezekkel aztán a pankrátoraink halhatósabban puhíthatják egymást – az eszközök skálája a vires tartálytól a stapláig terjed. Természetesen ezt minősíthetjük a legfontosabb újdonságnak: a fekvő ellenfelet egy baseballütővel egyengetve mindjárt mulatságosabb a hajcímő.

A játékokban ezúttal már eleve 32 bunyós közül választhatunk, ami rögtön jelzi, hogy több lett a szereplő. A nagy ászok természetesen maradtak, sőt a speciális mozdulataikat ugyanazokkal a gombkombinációkkal hozhatjuk elő. Meghagyták a segítség hívásának (surprise attack) lehetőségét

nek mozdulatok, amiket a földön fekvő ellenfélnek lehet bevinni, vannak ugrások, amiket csak a korlátról állva lehet kivitelezni (azon belül mondjuk akkor, amikor az ellenfél energiája már pirosan világít), és vannak olyan dolgok, amiket a sarokba szorított ellenfélrel lehet végrehajtani. Főként egyes speckóknál számít, hogy a meggyötört ellenfél már kábultan fekszik a szőnyegen, avagy a korlátról visszapattintva éppen felénk fut, stb.

De lássuk az üzemmódokat! Ezúttal nem egy, hanem három fajta bajnokság van: 1D, 7, illetve 5 menetese. A bajnoki mérkőzések után a főmenü megszokott pontjai következnek, úgymint a különálló bemutató, a kétjátékos mód, valamint a csa-

hirtelen nem is jut eszembe semmi egyéb, amit elmondhatnék a játékról – azt hiszem, nem hagyom ki semmit. A játék készítői viszont annál inkább kihagytak egy fontos dolgot: nem értem, miért nincs továbbra sem gyakorlás. Jó, hogy a kétjátékos módban használhatom rongybabunak az ellenfelet, de hát elég körülményes mindig kézbe venni a másik irányítót, csak hogy talpra állítsam a posztot, valahányszor kiülöm. A gyakorlás már csak azért sem lett volna hasznos, mert vala-

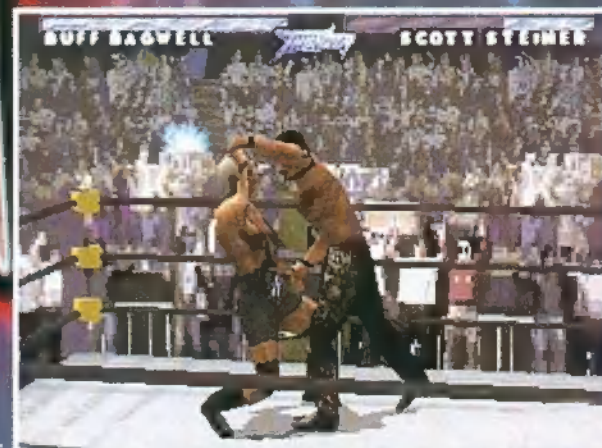
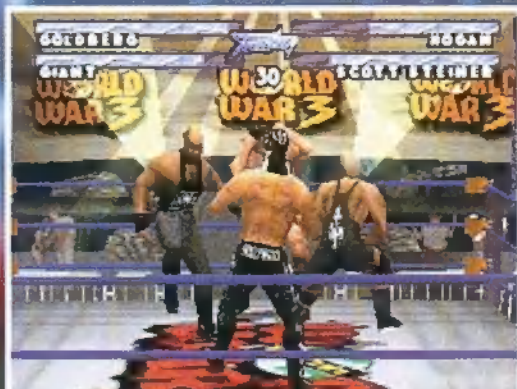
CSALÁNBA NEM CSAP A MÉNKŰ!

# WCW nWo THUNDER

is, tehát ha már egyedül nem boldogulunk, a Selecttel bármikor hívhatunk egy jó barátot. Az átlagosokon viszont módosítottak egy csöppet: több szerepet kapott az akciógomb. Néha először meg kell rogadni az ellenfél haját (Előre+Kör), s csak utána jöhetnek a szokásos gerinc és nyaktörések. Az alapvető

kombók:  
(Előre+Kör) Négyzet, X  
Fel, Négyzet  
Le, Négyzet, Háromszög  
(Előre+Kör) Háromszög, Kör  
Hátra, X, Kör  
Az irányítást most persze nem fogom jobban részletezni, csak emlékeztetőül mondanám el, hogy sokat számít a küzdők elhelyezkedése. Van-

patmeccs. Utóbbi esetben a teamünk két tagból fog állni, a menet közben válogathatunk, melyikük legyen épp a ringben. E játéktípusnak persze szintén van kétjátékos módja. Majd jönnek az újdonságok: az egy- illetve kétjátékos Battle Royal, ahol "enyém a vár" típusú tömegbunyóba keveredhetünk, s végül a ketreccben zajló bunyó. A ketreccben az a kényelmetlen, hogy nem lehet kimagaszkodni a ringből, vagy megfuttatni az ellenfelet. Ja, és az is elég kellemetlen, hogy a rácsok miatt teljesen le van bűföltva a közönség grafikája...



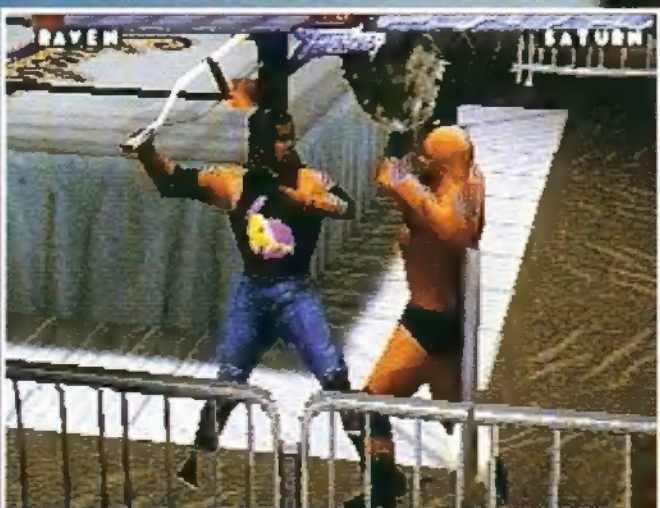
hogy elég nehéz jól időzíteni a megfelelő kombinációt, s csak figyelünk, hogy miért az ellenfél hajít el minket, és nem fordítva. A játékot fejlesztő Interland szemléltetést úgy gondolta, elég a Nitrohoz hozzáadni a felvehető fegyvereket, plusz a néhány új üzemmódot, s ezzel egy önálló játékot készítettek. Hogy igazuk van-e, avagy sem, azt majd az eladási statisztikák döntenek el.

V.Z.

## THUNDER

- LÁTVÁNYOSSÁG
- JÁTSZHATÓSÁG
- SZAVATOSSÁG
- ZENE BONA
- 12 JÁTÉKOS
- 1 MEMÓRIABLOKK
- ANALÓG RÁNYTÓ (DUAL SHOCK)
- ✓ ÓLMOS BOTTAL MÉGIS CSAK JOBB VEREKEDENI
- × MAJDNEM UGYANAZ, MINT A NITRO

75%





Vajon mi történt volna, ha '66-ban a világbajnokságon a bíró nem adja meg azt a gólt az angoloknak? Ha '86-ban Maradona nem üti be kézzel a labdát, vagy '90-ben David Platt nem "kapja el" röptében és ejti ki a belgákat, amikor a bíró már a szájába vette a sípot lefújni a meccset? A Virgin Interactive első fociprogramjában egy olyan dologhoz nyúlt hozzá, ami minden labda-szívű gondolatát izgatja: az elmúlt negyven év világbajnokságaihoz (sajnos az '54-es

## JÁTSZHATÓSÁG

A játék egyetlen negatívuma itt jelentkezik, mivel a Virgin nem kívánta követni a "szokásos", mondhatni EA-Sports típusú irányítást, és ezzel sikerült jól megzavarni mindenkit, aki egy kevés gyakorlattal is rendelkezik ezen a téren. Egyszerűen arról van szó, hogy vért izzadtam az első 2-3 mérkőzés alatt, hogy egyáltalán labdához tudjak érni, azt már nem is említem, hogy még mindig vannak "fekete foltok" a lövésekkel kapcsolatban (legalábbis számomra). Persze mint minden foci-játékban, itt is van TRAINIG mód, ám ez sem segített jobban hozzá a 90-es VB leggyengébb csapata, az USA válogatottjának megveréséhez. Pedig azt hittem náluk rosszabb nem

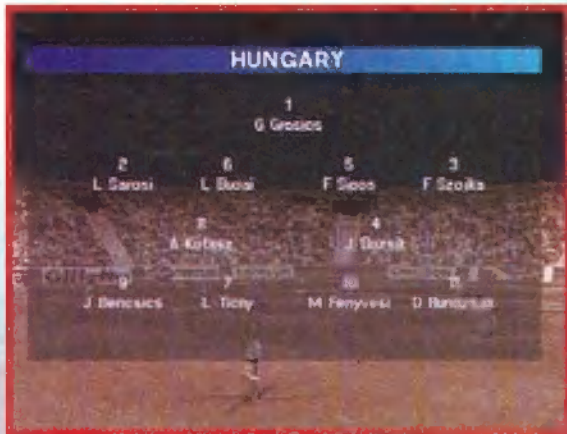


lyokat is teljesen hűen figyeli a gép az évszámától függően, úgyhogy nyugodtan adjátok haza a labdát, ha túl nagy gáz van és még nem írunk 90-et sem. Még egy apróság: a játék figyel a politikai változásokra is, így ha valaki 98-ban szeretne megmérkőzni a szovjet válogatottal, felejtse el.

a Viva Football-al. A közönség buzditása is nemzet-függő, így az olaszok dobolnak, a brazilok táncolnak, a németek bámulnak és az angolok részegen bőfögnek. A fekete-oroszok meccsein kifejezetten érdemes figyelni ezeket a hangokat, csak nehogy táncra perdüljetekek!!! Persze az edzések alatt a természet és a repülőgépek hangjaiban gyönyörködhetünk. Egy apróság: A MAGYAROK ANGO-LUL BESZÉLNEK!!!! Lusta programozók?? Ezt személyes sértésnek veszem. Folyomány: - 10% az értékelésnél!

## GRAFIKA

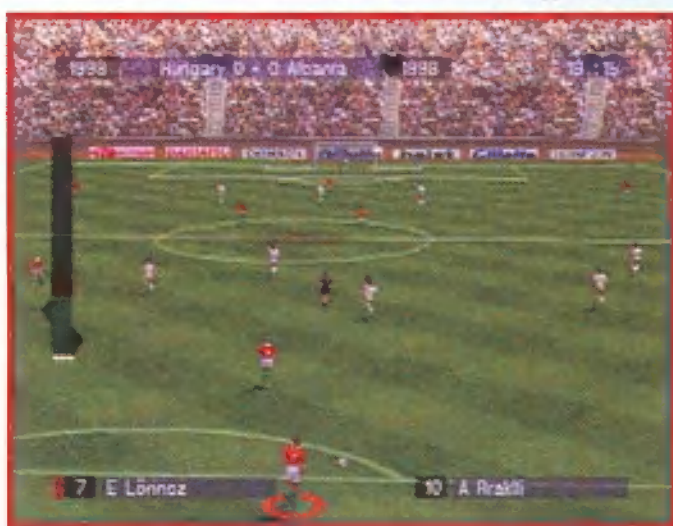
A grafikával sincs semmi probléma. Gyakorlatilag a szokásos PSX színvonalon nézhetjük végig a mérkőzéseket, látványos animációkkal. A stadionok maximális élethűséggel vannak kivitelezve, bár e nélkül már nem igazán állná meg a helyét egy játék sem, a mai fociprogramok kö-



VB-ig már nem jutottak el, pedig ott elgypeálhatnánk a németeket az aranycsapattal). Ezer csapat közül választhatunk, természetesen a világbajnokságnak megfelelő felállításban. Az eredeti helyszíneken az akkori időjárásnak megfelelően csatázhatunk a győzelemért. Sőt, a múlt nagy csapatai megmérkőzhetnek a jelen sztárjaival, elég érdekes küzdelmet vívva. Játsszunk el egy kicsit a gondolattal: egy Pelé-Shearer párbaj, vagy egy Maradona-Albert Flóri összecsapás. Bizarrr, mi?? Ugyis folyton a magyar foci múltjáról dadognak a jelenlegi vezetők, hát tessék, most itt egy program, amivel tényleg visszarepülhetünk a (mostaninál) dicsőbb időkbe. A Viva Football jövőjének titka a múltban van (jesszusom, miket írok?!).

## NAVIGÁLÁS A MENÜKBN

Első látásra kicsit bonyolultnak tűnhet a dolog, de idővel egész jól el lehet igazodni a menüpontokban. Van természetesen gyorskezdés is a türelmetlenebb fajtának, de érdemes kicsit beleásni magunkat a "történelmi" menüpontokba. Gyakorlatilag bármilyen tudású játékos tudja élvezni a játékot, mivel pillanatok alatt be lehet állítani a fontosabb nehezítő és könnyítő pontokat.



volt akkoriban. Tény: minél többet játszunk vele, annál jobban megy, de a készítőik megspórolhatták volna ezt a rengeteg szenvedést és mérgeledést, mire sikerül begyűrnünk egy gólt. Az egyik legproblémásabb dolog az irányításban a passzolások pontos kivitelezése, hiszen nem elég elrúgni a labdát, át is kell venni azal a játékosal, akinek szántuk. Ez meg fogja keseríteni az életünket, még akkor is,

ha a gép egy kis X-szel jelöli azt a pontot, ahova le fog pattanni a labda.

Némileg kárpótol a már fent említett rengeteg csapat és a 16000 játékos, nem is említve azt, hogy a világbajnokságokat nem csak a döntőktől játszhatjuk végig, hanem akár egész a selejtezőkig visszapörgethetjük az idő kerekét.

Egy másik nagyon hangulatos megoldás a régi mérkőzések fekete-fehér látványa, még jobban adva a "feelingnek". Nem is kell említenem, hogy a szabá-



Persze a rossz májam nem elégült volna ki, ha nem sikerül találnom egy szatyas kis logikai bukfcnet: bár a sárga és piros lapot csak a 80 évek elején vezették be, a gép 58-ban is osztogatja...hehehe.

## NYELVLECKE !

Remek újítás a készítőktől, hogy nem a szokásos kommentátor-szövegeket hallgathatjuk, hanem a közönség bekiabálásai mellett, csapattársainkat is, amint labdát kérnek, ránk üvöltene ha nem fogjuk emberünket, néha még ellenfeleink anyázása is megütheti fü-lünket (sajnos nem lehet őket ilyenkor amolyan hokis-módra agyonütni, de ajánlanám a játék közbeni becsúszásokat...). Szóval, ha valaki esetleg nyelveket kíván tanulni, akkor játsz-szon két hélig

zött. A szokásos kameraállások közül választhatjuk ki a legszimpatikusabbat, ha a lassított felvételekben szeretnénk gyönyörködni.

## ÖSSZEGEZVE

Tényleg rengeteg foot-ball-játék jelenik meg manapság, és az EA-

Sports magas mércéje után nem életbiztosítás egy új labdakergető programmal előrukkolni, pláne nem akkor, ha ez az első alkalom, ahogy a Virgin Interactive tette. Mégis sikerült színvonalas játékot összehozni, látványos és hangulatos megoldásokkal. Nem győzöm hangsúlyozni a jolly-jokert, ami a múltbéli mérkőzések újrajátszását jelenti. Nem értem, miért nem próbálkozott ezzel valaki már előbb, hiszen mindenki szeret nosztalgizálni, főleg mi magyarok, hiszen az elmúlt pár évtizedben nem mondhattunk magunknak jelentősebb sikereket. Ha nem lenne a mérkőzés-rész annyira nehezen irányítható, nyugodtan pályázhatna az év fociprogramja címre, ám sajnos a kissé macerás irányítás (nem a magyarok angol nyelvel!) legalább tíz százalékat "lehúz" az én értékelésemben.

Adam

## VIVA FOOTBALL

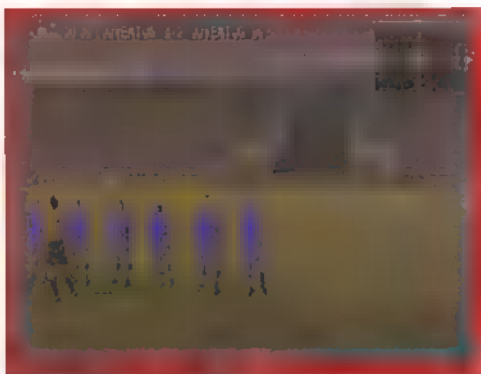
**LÁTVÁNYOSSÁG**  
**JÁTSZHATÓSÁG**  
**SZAVATOSSÁG**  
**ZENE BONA**  
14 JÁTEKOS  
6 MEMÓRIABLOKK  
MULTI TAP ADAPTER  
ANALÓG RÁNYÍTÓ  
A JÓ ALAPÖTLET, MÉG JOBB KIVITELEZÉSE  
X KISSÉ BONYOLULT A JÁTEKOSOK RÁNYÍTÁSA

# 86%

576 KONZOL



**A**prilisban igazán nem panaszkodhatnak a foci szerelmesei. A Viva Football mellett megjelent még egy labda-kergető játék, ami a bajnokok ligájának az idei sorsolását tartalmazza, a régebbi ma



már klasszikusnak számító mérkőzések mellett. Érdekes, hogy némileg a két focijáték kiegészíti egymást. Aki már olvasta a másik leírást, az nagyjából tudja, hogy a Viva Football inkább a tartalommal "támad", mint az irányítással és látvánnyal. A Champions League viszont pazar átvezetőkkel, látványos introval és viszonylag (hangsúlyozom, viszonylag) könnyű irányítással rendelkezik, mérkőzés közben. Meccsen kívül viszont kissé nehéz és értelmetlen a menüpontok közti repkedés. Készüljete fel, hogy különösen két játékos esetén párszor újra kell kezdeni mindent, mire sikerül a nehézséget,

tizenegyes pontra fog visszaállítani minket. Ez annyira nem logikátlan, csak erre ráébredni eltart egy ideig. Amikor tizedszer állítottam be a szabadrúgást és megint a kapus bárgyú képét kellett bámulnom szemből, akkor ejtett engem is gondolkodóba a dolog. A másik kissé szokatlan, sőt merem állítani idéltlen megoldás az edzéseken a visszajátzás és a gólöröm. Előbbivel csak annyi a baj, hogy teljesen értelmetlen, mivel, aki abban szeretne gyönyörködni, hogy milyen bámulatos gólt lőtt ellenfél nélkül (időnként üres kapuba), az igencsak Norman Bates-szindrómában szenvedhet. A gól-

ligáját választjuk, akkor az 1999-es állás szerint jelenik meg előttünk a hat csoport 24 gárdája. Nem kell selejtezőket játszani, rögtön kiválasztva csapatunkat, kezdetjük a csoportmeccseket. A következő pont a PRE GAME menü. Itt állíthatjuk át csapatunk felállítását (Internek figyelem! R.Baggio legyen kezdőember!), a taktikákról és a formációról nem is beszélve. Egészen pontosan megadhatjuk az emberfogást is, de asszem, erről felesleges bármit is írnom. És felvirrad a mérkőzés napja...

Rögtön az elején

mesek vagyunk esti mérkőzéseken még azt is megfigyelhetjük, hogy sajtóból van hold. A stadionok kivitelezése legpontosabb, amivel eddig találkoztam. Még a játékos-kifutók is megegyeznek az eredetikkel. A közönség buzdítása hangulatos, a lassítások kameraállásai is jól meg vannak oldva, mivel nincsenek. Teljesen szabadke-



## UEFA CHAMPIONS LEAGUE

### OTV 16 AS UEFA KUPA REJTELMELÉSEN

zet kapunk a visszajátzások nézésében, kivéve, ha szokásos gól-utáni lassítást nézzük.

A Champions League nagy erénye az, ami az életben is. Látványos, előkelő és színvonalas. Nem is tudom, mihez kezdünk, ha véletlenül sikerülne egy Fifa '99-es színvonalú irányíthatóságot is összehozni. Hál'Istennek ez még egyik riválisnak sem sikerült, így mindig újabb és újabb kihívást jelent megbirkózni az ellenfelek új játéktípusával és az irányítások bonyolult rend-



csapatokat és az irányítást is beállítani. Tény, hogyha már egyszer megismertük, akkor nem probléma belőni a dolgokat (meg a gólokat), viszont meg kell fizetnünk a tanulópenzt. Ha már gyakorlásnál vagyunk, akkor beszéljünk rögtön a gyakorló menüpontról. Miután megismerkedtünk az alapvetőbb mozdulatokkal, a START gomb megnyomásával kiválaszthatjuk, hogy melyik pontrúgást szeretnénk finomítani. Némileg bugyuta dolog, hogy például a szabadrúgást, csak úgy tudjuk elvégezni, ha a labdát a megfelelő helyre visszük. Pontosítva: bármilyen rúgást választunk, azt onnan végezzük el, ahol állunk. Nincsenek előre kijelölt pontok. Ebből következik, hogy nem tudunk például szabadrúgást elvégezni, ha épp a tizenhatoson belül áll játékosunk. Ilyenkor a gép a

örömmel, majdnem ugyanaz. Kinek integet a játékos?!? Ember! Üres az egész stadion! Térjünk vissza a játék "megszokott" részéhez a menüpontokhoz. Ezek annyira megszokottak, hogy nem is

lehet róluk nagyon semmi újat írni. A barátságos mérkőzésen és a normál bajnokok ligája összecsapáson kívül itt lehet a SCENARIO pontban lejátszani a régi meccseket. 24 múltbéli összecsapást lehet megidézni, de nem ez az igazi kihívás, hanem a kép alján látható feladat. Egy pár soros információt kapunk itt, a mérkőzés körülményeiről és arról, hogy milyen arányú győzelem szükséges a bennmaradáshoz. Ezek a bajnokok ligájának a legizgalmasabb mérkőzéseiből vannak

összeválogatva, és nem egyszer előfordul, hogy a játék közepén, végén kapcsolódunk be pár gól hátránnyal. Lexikális tudású emberkének itt aztán kiélhetik vágyaikat, hiszen történelmi utolsó tíz percek játszhatnak újra. Érdemes figyelni az átvezető képsorok színvonalára. Ha a "sima" bajnokok

jó ötletként, kiválaszthatjuk, hogy fej vagy írás? Eredménytől függően utána a kezdést és a támadóirányt. A kommentárok (a megszokott: Ron Atkinson, Brian Moore) a szokásos színvonalon nyomják a dolgot, annyi változással, hogy egy harmadik figura (Bob Wilson) elmondja a csapatok előéletét is, azok kedvéért, akik nincsenek képen. Maga a játék pályán könnyen eljátszható, különösen, ha eleget látogatjuk a gyakorló pontokat. A szabályok alapbeállításai a Fifa jelenlegi szabályai. Ez vonatkozik a bírók szigorúságára is. Majdnem minden rosszul sikerült becsúzás után villan először a sárga, majd piros lap. Persze ezen lehet állítani az opcióknál, ahol érdemes megnézni a stadionok pár másodpercenként változó képét is. Szép. Újdonságnak számít, hogy nem találjuk egyből el a labdát, így töménytelen mennyiségű lyukat fogunk rúgni. Ezt nem lehet igazán megtanulni, inkább rá kell érezni. Az ilyen rúgások viszont látványosak és eredményesek lehetnek. Remekül vannak megrajzolva a kapáslövések és az ollózások is. És ha már grafikánál tartunk, minden elismerésem a készítőknél. Ha elég figyel-



szerével. Ettől eltekintve azonban kezdenek ezek a fránya fociprogramok is tökéletesedni, úgyhogy lassacskán már csak akkor számíthatunk valami újra, amikor megjelenik a PSX II. Addig viszont rúgjátok a bőrt, mert minden megjelenő fociprogramnak megvan a saját varázsa.

Adam



### UEFA CHAMPIONS LEAGUE

**LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONNA**

**14 JÁTÉKOS**  
**13 KAPUS**  
**MULTI TAP JÁTSZÁS**  
**ÁLLÍTHATÓ RÁNYÍTÓ DUAL SHOCK**

✓ **ELLENŐRZÉS**  
× **HAJTÁS KAPUSOKRA**

**NAVIGÁLÁS A KÉPERNYŐN**

# 91%



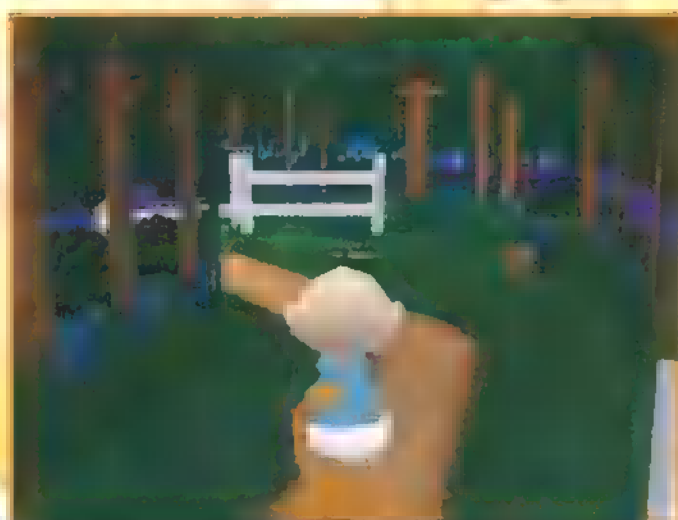
**M**ég jó pár évvel ezelőtt ment egy aranyos kis rajzfilmsorozat a TV-ben Fecsegő Tipogók névvel. A sorozat több szempontból is érdekes volt. Egyrészt nagyon eredeti módon a gyerekek világát mutatja be, mindazokkal a gondokkal, amit 1 éves korban a beszéd megkezdése előtt át lehet élni. A másik érdekes dolog, hogy az agy, a sorozat atyja egy Magyarországon élt ember műve volt. Csupó Gábor azóta Amerikában tengeti a napjait, és felmerült valakiben az ötlet: ha ez ennyire sikeres, miért ne lehetne egy mozifilmet csinálni belő-

ni a 3D-s terepeken. A játék úgy kezdődik, hogy Tommy észreveszi: eltűnt a dinoszauruszos kirakója. Így ki van adva ■ feladat, akár az egész ház átkutatásával is, de visz-

kell fedeznünk a házat. Oda megyünk, ahová csak akarunk. Mindent megvizsgálhatunk, felvehetünk, eldobhatunk, sőt, mindezt olyan részletességgel, mint eddig még sehol sem.

Például, ha kimész a kertbe és felveszed a csontot, azt dobálhatod a kutyának, aki tényleg utánaeszelad és visszahozza azt. Kegyetlen. Egy küldetést úgy tudsz kiválasztani, ha egy olyan tárgyat választasz, amelyik körül sárga csillagok keringenek. Mindig ki van írva, hogy az aktuális pálya milyen ne-

gy cumisüveg szimbolizálja, s ha ebből elfogy ■ papi, akkor nekünk annyi. Megijedni viszont ekkor sem kell, mert életeket nem számol a gép. Ebből is, és az alapvetően gyerekes, könnyed feladatokból következik, ez a játék főleg a kisebbek odafigyelésére számíthat. A grafikája szépen kidolgozott, kár, hogy az animációk már csak az engine-nel megegyező szinten futnak. A hangok szakasztott ugyanazok, mint a rajzfilmben, jó poén volt őket viszonthallani. A kezeléssel sem voltak különösebb gondok, teljesen átlagosnak mondható az egész. Szóval nem lenne ez egy rossz játék, csak hát nem ilyen idős korban. Inkább maradok a soro-



# Rugrats

NEHÉZ KENYÉR A BÖLGISEKEKÉ!

le? Így készült el a mostanában ■

mozifilm, de ■ most bemutatásra kerülő játék csak a sorozat részein alapszik.

Szóval nekem nagyon bejött a sorozat, így izgatottan vártam, mit tud felmutatni a játék. A játék, amely fejlesztője az az n-space volt, akinek a Duke Nukem 3D-t is köszönhetjük. Az intro szó se róla szépen futott. Szakasztott ugyanaz volt, mint a sorozat nyitóképe, még a zene is stimmel. Ezután jött ■ főmenü. Merüljünk csak gyorsan bele a játékba! A történet főszereplője Tommy, a kissrác, akivel különböző, inkább ügyességi feladatokat kell megolda-

sza kell szerezni az eltűnt részeket. A keresgélésben segítenek Tommy barátai: Phil és Lil – az ikrek, Chucky – az örök jóbarát, valamint Angelica – aki mindig borsot tör hőseink orra alá. A küldetések sorrendje csak is egy tényezőtől függ, mégpedig tőlünk. Tehát csak akkor megyünk el egy bizonyos pályára, ha kedvünk tartja, s mivel sok pálya készült a játékhoz, egy végigjátszás során nem is biztos, hogy mindegyikre sor kerül.

Ugy indul az egész kaland, hogy kézbe kapjuk az irányítást, és fel-

hézségi fokozatú, ■ miután felszedted, egy kisebb altörténet veszi kezdetét. Például a fürdőszobában található fogsorról, egyből beugrik ■ nagypapa kalandja. Lerakta a kertben az asztalra és egy kacsa a közeli tóból ellopta. Máris adott ■ feladat, bátor kutyusunk hátára pattanva visszahódítani a fogsort. De az is előfordulhat, hogy apu golfütőit találjuk meg, ilyenkor golfozni fogunk a helyi parkban. Ezen kívül, persze sok, teljesen egyedi feladat közül választhatunk, s a feladat mindegyiken, hogy keresgéljük a dínó darabkákat. 15

összegyűjtése esetén kapunk egy puzzle ■ részletet, és sikeres a pálya-szakasz teljesítés után is jár egy. Így nem is lesz olyan nehéz összegyűjteni ■ 12 darabos puzzle részleteit. A játékban energiánkat

zatnál, az baróbb, bár megmondom az őszintét, egyre inkább kezdek a Rém Rendes Család felé orientálódni. Meg az a fene South Park is jöhetne már, ami Amerikában pillanatok alatt taszította le a Beavis és Butt-Head által felállított uralmat.

B.P.



## RUGRATS

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENESZÖVEG

1 JÁTÉKOS  
1 KÉZVEZÉLK

✓ A TV SZORZAT HAT  
KORREKT ÁTRATA  
× TÚL GYEREKESRE LETTÉN  
A FIGURÁT A KÉZVEZÉLK

# 84%

576 KONZOL



**H**ol vannak már azok az idők amikor a "gondolkodós" játékok pusztán oszlopok és kockák ügyes pakolgotásából álltak. Azok a készítőik, akik manapság egy ilyen program megírásába kezdnek, nem a legkönnyebb feladatot választják. Csak akkor képes megállni a saját lábán a játék, ha sikerül megfelelően "becsmagolni" a logikát, és látványos körítéssel, használható hanghatásokkal tálalni a feladatokat. A LIVE WIRE ebben az értelemben szerencsés próbálkozásnak mondható, mivel mind látvány, mind hangulat szempontjából elég jól sikerült, nem is beszélve a jó ötletek és szinte végtelen lehetőségek számáról. A játék amolyan klasszikus logikai alapokon fekszik kicsit felturbóztatva fegyverekkel, csapdákkal és roppantul zavaró ellenfelekkel.

Sid, ■ fiatal srác szobája kész csoda! Van itt minden, amit egy tini kívánhat ma-

gyerekjáték-lévén, egyszerű és könnyű a navigálás. Gyakorlatilag a játékos kiválasztásnál akadhat meg valaki (bár ezt is követhinném...), ahol játszhatunk párban (TEAM PLAY), és egyedül (COMPETITION GAME).



minél több idegen négyzetet visszakeríteni a saját színünkkel.

Minden helyszín több folyamatosan nehezülő pályát tartalmaz, majd a végén, ha mindenkit sikerült végigvernünk, kapunk egy-egy bonusz pályát a helyszínek végére. Ezekon ■ bonusz pályákon nem tudtok mezőket szerezni, de tele vannak tömködve mindenféle power up-okkal és fegyverekkel. Ha már itt tartunk, beszéljünk kicsit a megszerezhető dolgokról és csapdákról.

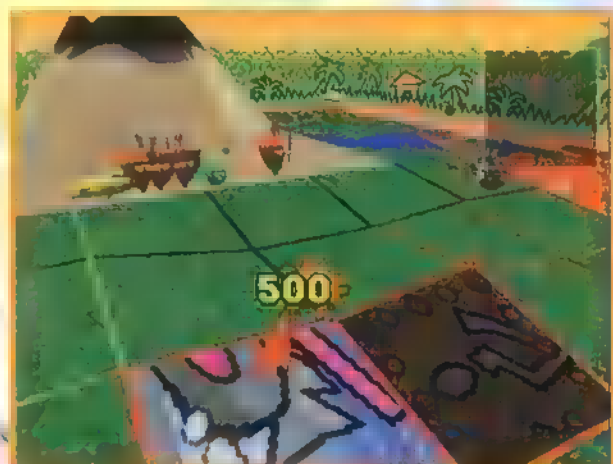
Az összeszedhető cuccok közül a leggyakoribbak a fegyverek. Ezeket ha felszedtéték a bal-felső sarokban jelennek meg és az X gombbal aktiválhatjátok őket. Ebből rengeteg fajta van a játékban ■ kétszöves vadászpuskától egészen ■ lézerpisztolyig. Csak arra figyeljetelek, hogy a tölté-

nyek, bizony hamar elfogynak és ak-

reknél, az egyszerű gyorsítótól, az azonnal nyerő "összes mező megszerzőig". Az utolsó begyűjtendő cucc a bónusz-TV. Ezeket két lépésben kaphatjuk meg, először egy kérdőjelnek kell nekiszaladni, majd ez "kidob" egy TV-t a pályára, aminek úgyszintén neki kell rohannunk. A TV-k egy része pontot, a másik része életerőt ér.

Vannak még amolyan pálya-függő segitségek és nehezítők. Teleportok, szellemek, hullámvasutak amik kilapítanak és hasonló dolgok. Ha találat ér, keressetek egy fát vagy fagyaltot (ez is pálya-függő), kerítsétek körbe és a lehulló cuccokat egyétek meg. Ezeket majd megtanuljátok felismerni a játék közben.

A kép jobb-alsó sarkában látjátok mindig a megszerzett mezők százalékát. Nem feltétlenül az nyer, aki a legtöbb mezőt fordította meg! A pontok legalább annyira fontos-



sak, úgyhogy tessék löni, keresgélni és mindent begyűjteni, ami az utatokba kerül.

Az L és az R gombokkal a nézeteket állíthatjátok míg a Háromszög és a Kör a ki-be zoomolásra jó.

Egy pár tipp a játékhoz: legyetek gyorsak, mert az ellenfelek elszedik az összes jó cuccot az orrotok elöl. Érdekes sokszor nézetet váltani, mert néhány pályán így könnyebb az irányítás.

Ha szereztetek egy pisztolyt, lőjétek halomra az ellenfeleket.

Ne nagyon rohangáljatok bele a hullámvasutakba, mert sok időt és energiát elvesznek.

Jól járkáljátok be a pályákat, mert rengeteg rejtett helyszín van.

A játék egyébként inkább a fiatalabb generációt fogja lázba hozni, de idősebbeknek is jó szórakozást nyújthat esténként (jobb híján...) a LIVE WIRE. Jópofa, szépen megrajzolt és hangulatos, ám én hiányolom belőle a humort.

Adam

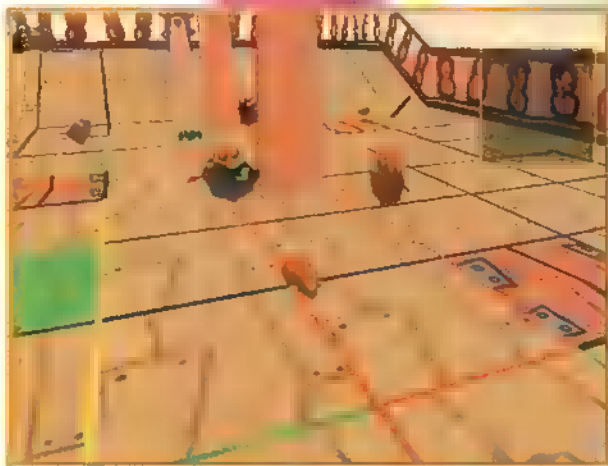
# LIVE WIRE!

gának: társasjáték, akvárium, kis vidámpark, terepasztal sőt, még úrhajós makett is. Amikor viszont Sid kiteszi ■ lábát a szobából, meglevenednek a játékok és életre kel minden. Megkezdődik a harc a játékok között a különböző területek meghódításáért. Itt kapcsolódunk be mi a játékba. Kis ebihal szerű figurákkal nincs más dolgunk, mint minden játékot, makettet és akváriumot megszerezni, pontosabban diadalmaskodni ■ öt vívott csatákban.

A menüpontokról csak röviden írnék, mert

Ha csak az ellenfelek számát csökkentenénk le, akkor ezt is megtehetjük, nem is beszélve a külsejük megváltoztatásáról. A következő menüpontban már csak ■ kívánt pályát kell megadnunk, ahol próbára szeretnénk tenni tudásunkat.

A játékban három fő célunk van. Az első: minél több mezőt szerezni. Ezt úgy tehetjük meg, hogy kis ebihalunkkal a négyzetekre osztott pályán minél több négyzetet körbejárunk. Ekkor a "meghódított" mező átfordul és a mi színünkben fog pompázni a játék hátralévő részében, feltéve, hogy nem lopják el ellenfeleink, ami automatikusan adja a második feladatot: megvédeni mezőinket. Ezt különböző fegyverekkel és csapdákkal tehetjük meg, de erről inkább később. A harmadik feladat ■ legélvezetesebb: ellopni az ellenfeleink által meghódított, más színű mezőket. Persze szép lenne, ha csak ennyi nehézség lenne a játékban, úgyhogy minden pályán a stílusnak és helyszínnek megfelelő rosszfűk és csapdák várnak ránk a vadnyugati indiánoktól egészen az emberevő pókokig. Még egyszer a lényeg: minél több négyzetet bekeríteni, védekezni és



kor elég kiszolgáltatott helyzetbe kerülünk a többiekkel szemben. A felszedhető dolgok következő csoportjának talán a "hasznos segitségek" gyűjtőnevet adhatnánk. Ezek amolyan apró dolgok melyek egy része automatikusan aktiválódik a megszerzés pillanatában, egy részét viszont ■ jobb-felső sarokban lévő "tartóban" kell kiválasztani (Négyzet), és elsűtni (X). Egyébként nem minden power-up és egyéb dolog látható már a játék kezdeténél. Néhány csak akkor kerül a szemünk elé, ha átforgattuk ■ mezőt, de még akkor sem a miénk! Ilyenkor még egyszer körbe kell járnunk, így megjelenik egy kis zászló a mezőnk közepén a mi színünkkel, ekkor már használhatjuk a dolgokat. Figyelem! Ezeket a cuccokat, a mezővel együtt ellophatják az ellenfelek, úgyhogy tessék elsűtni őket, amíg lehet. Itt is gyakorlatilag 15-20 féle dolog van, mint a fegyve-



## LIVE WIRE!

L Á T V Á N Y O S S Á G  
J Á T S Z H A T Ó S Á G  
S Z A V A T O S S Á G  
Z E N E R O N A

12 JÁTÉKOS  
1 MEMÓRIABLOKK

✓ SZÉP LÁTVÁNYOS  
× TARTALOM TÁVOL

# 78%



a elfeledetlenségéig, hogy a  
ni a más, az a kisebb, az a  
lett. Mikor a szerintem  
nem a szíve a  
úgy edveltem a  
ton a  
készen a szokott lenni.



**MANGA RPG, A JOBBIK FASTÁBÓL!**



előre a de  
zések a próg zek  
már volna más  
olyan amit  
Ott van például a jótékony plője  
je zekes kék színű haj  
of sorozat

gurt izége jó do  
számolni,  
vannak azok a k  
sen a FFVII. elevened  
Mollier nevű szármról,  
Jenővával, némi Persze nem  
a hel  
színeket, egyik h  
na, kerbe lén omil má

zolt, az a a  
 óriások és a zenek  
 igozi illeszkednek a  
 a  
 Wild Arms színve  
 jael  
 akiknek nem a  
 graf eg len, kissé  
 hogy ma ntem  
 láló 31 órái mufa szával gy  
 IS  
 Veres Mi  
 leírás a

# WILD ARMS

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZMÁTÓSSÁG  
SZAVATÓSSÁG  
ZENESZÓNA  
1 JÁTÉKOS  
1 SZAVATÓSSÁG

✓ KELLEMEK GRAFIKA ÉS ZENÉK  
LÉNYEGES TITKAIT  
KÉPES KEVÉS A HÁROM KAR-  
FATOL LEHETNE HOSSZABB

88%



## MÉG A VÉGÉN CSÖMÖRÜNK LESZ A SOK RPG-TŐL!

Az RPG-nek szerintem két fajtája van. Az egyik, ahol a történeten van a hangsúly. Ahol az ember annak örül, ha végre kiderül, mi is történik a főszereplőkkel és társaikkal és ahol a harc hatalmas hangsúlyt kap. Ilyen RPG a Final Fantasy és Breath of Fire sorozatok. A másik fajtája ennek a stílusnak az amikor nem a történet a lényeg, hanem a harc és a karakterfejlődés. Ennél a típusnál az jelenti az élvezetet, hogy minél több és jobb felszerelést gyűjtünk be, és ha mondjuk 1 ponttal megnöveljük a Strength-et, akkor 3 ponttal növekszik a sebzés, és akkor már le tudjuk győzni a nehezebb ellenfeleket is. Az ilyen RPG például a Diablo. Bár kétségtelen, hogy az előző stílushoz közelebb áll a szívemhez, azért utóbbit



is nagyon kedvelem, a Diablo-val például hónapokig játszottam. Ha jól vettem észre Diablo stílusú RPG nem is nagyon jelent meg mostanában, inkább a Final Fantasy stílust erőltetik. Szerencsére azonban a Blaze & Blade az utóbbi kasztba tartozik, sőt letagadhatatlanul egy Diablo klón. A történet mondhatni a szokásos: a világot démonok fenyegetik, és csak mi – azaz a játékosok – menthetjük meg. A főmenüben négy lehetőség áll előttünk, melyek közül kezdetben a Create Character a legfontosabb. Itt választhatunk összesen 16 (!) karakter közül. A fantasy világ majd összes fontosabb szereplője megtalálható közöttük. Van itt harcos (Warrior), tolvaj (Rogue), varázsló (Sorcerer), törpe (Dwarf), tündér (Fairy), vadász (Hunter) pap (Priest) és elf. Ők választhatók férfi illetve női "változatban" is. Ha megvan nekünk tetsző karakter, adhatunk neki nevet (ha rögtön az End-re nyomunk, a rendes nevet kapja). Ezután a beszéd gyorsaságát határozhatjuk meg. Ezután következik annak kiválasztása, hogy karakterünk milyen speciális erővel rendelkezzen. Nyolc különböző elem közül válogathatunk, úgy mint víz (Water), tűz (Fire), föld (Earth), szél (Wind), fény (Light), sötétség (Darkness), szentség (Holiness) és végül a gonosz (Evil). A következő feladat meghatározni, hogy karakterünknek mennyi bonusz pontot kaphat. Ezeket a pontokat oszthatjuk el a különböző tulajdonságok között. Csak nyomjunk rá a kártyákra. Ha véletlenül mind a három szám ugyanaz, akkor speciális bonuszt kapunk újabb elosztható pontokkal. Ezután szétoszthatjuk a pontokat a különböző tulajdonságok között, úgy mint STR (erő), INT (intelligencia), WIL (varázslatok elleni védő képesség), AGL (védelem), CON (gyógyítási képesség), POW (varázslás), LCK (szerencse). Ha a jobb oldalt növeljük, akkor a MP növekszik, ha a bal, akkor a HP. Persze nem mindenkinél érdemes mindent növelni. Például a harcosnál, a törpénél és a tolvajnál nem érdemes a POW-ot növelni, mivel ők nem tudnak varázsolni. Ugyan ez van a vadásznál is, csak az az eltérés, hogy ő tud varázsolni de csak gyógyító növényeket tud használni.



Az elfek, papok és tündérek mindenből közepesek, tehát kb. jó az erejük is, de a varázslási képességük is. A varázslóknál értelemszerűen inkább az MP-t kell növelni. Ha elosztottuk a pontokat még elmenthetjük a Memóriakártyára a karaktert, és végül kezdődhet is a móka. Egy pár szóra azonban térjünk vissza a főmenühöz. A Begin Game-mel folytathatjuk a már kimentett játékot. Itt akár több játékost is betölthetünk egyszerre, ugyanis megfelelő elosztó segítségével a B&B-et akár játszhatjuk négyen is, ami RPG játéknál elég szokatlan. Ha ketten (vagy többen) akarunk játszani a pontok elosztása után válasszuk

ki a következő karaktert majd a "Put the party together" opciót, később a Begin Game-ből indíthatjuk a többjátékos módot – mondjuk elég körülményes egy Multiplayer opcióval egyszerűbben is meglehetett volna oldani. Egyébként ha nincs, aki irányítsa a másik (ha több játékost választottunk) három játékost, rábízhat



juk a gépre is, és akkor a gép irányította karakter követni fog minket (harcolni fog velünk, de ilyenkor a kettes kontrollal átvehetjük az irányítást). Még van két menü: a Memory Card Utility-val a Memóriakártyával bibelődhetünk. Jóval érdekesebb az Object Utility, amivel tárgyakat adhatunk át a másik játékosnak (Auction). Ez azért fontos, mivel a játék során előfordulhat, hogy olyan fegyvert vagy felszerelést találunk, ami csak egy adott kasztba tartozó egyénnek jó. Ezzel a mi karakterünk nem tud mit kezdeni. Ilyenkor ebben a menüben (ha a második játékos kifizeti az árát) átadhatjuk a cuccot a társunknak. Ez is elég körülményes, a Diablo-ban sokkal egyszerűbben megvolt oldva. A játék felépítése is emlékeztet a Diablo-ra. A játék központjában a fogadó áll. Itt kapjuk a feladatokat (hova kell elmenni és mit kell csinálni). A lényeg az,

hogy mindenkiel mindig beszéljünk, hátha valami új küldetéssel bíznak meg minket. Kezdetben például a kocsmárosal kell beszélni. Ha megvan a feladat menjünk ki a világtérképre, majd a kiválasztott helyre. Egyszerre több helyre is mehetünk (később persze), csak rajtunk múlik, hogy milyen sorrendben teljesítjük a feladatokat. Harc természetesen folyamatosan megy. A megölt ellenfelek után kristályok maradnak. A lila színű a pénz, a rózsaszín a tapasztalati pont (EXP), ezeket mindenképpen szedjük fel. A Start-tal a Inventory képernyőre jutunk. Itt az első képernyőn (Ability Window) a karakterünk tulajdonságait nézhetjük meg. Balra van az "Item Window", ahol a felvett tárgyainkat nézhetjük meg. Itt elég kevés a hely, így ha egy felszerelés elavult, vagy az adott kaszt nem használhatja, dobjuk ki a kukával. A cuccokra ráállva láthatjuk, hogy melyik kasztba tartozó karakternek jó. Néhány új felszerelésnél sok a kérdő jel látható. Ezt ki kell elemezni a kocsmában. A felső emelet egyik szobájában él egy öregember, aki megmondja, hogy milyen tulajdonságok



kal rendelkezik az adott felszerelés. Az "Equip Window"-nál felszerelésünket rakhatjuk használatba. A fegyveren, ruhán (a harcosnál és törpénél pajzsos kívül) még a különböző támadás ellen védő felszereléseket is felvehetünk. Még megnézhetjük a varázslatokat is – ha vannak persze.

A felső gombokkal előhozhatjuk a térképet, az állásmentést valamint az irányításba is belepiszkálhatunk. Az X-szel használhatjuk a kasztba tartozó speciális mozgást (varázslás, védekezés, futás). A varázslatok fejlődnek is, újakat is ki lehet fejleszteni. A játék remekül sikerült, jóleső érzés volt az RPG-k között végre egy ilyenrel is játszani. A grafika nem rossz, de lehetne jobb is. A zenék illeszkednek a játékhoz, de semmi extra. Nagyon jó pozitívum a többjátékos mód, és az hogy rengeteg a karakter melyek még különböznek is egymástól. Igazi negatívumként csak a bonyolult menürendszert és az átlagosnál jóval több töltési időt tudnám felhozni. Ennek ellenére ha tetszett a Diablo ezt semmiképpen ne hagyjuk ki.

Veres Miki

### BLAZE & BLADE

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENESONA

14 JÁTEKOS  
312 MEMÓRIABLOKK  
MULTI TAP ADAPTER

✓ HATÁR A STÍLUS, NEM A  
MÉRETEL TÖBBJÁTÉKOS NEM  
✓ KÉNYELT KONTROLLER

SOKAT TÖLT

# 87%



Ugy voltam vele, ha török, ha szakad addig nem írom meg a Ridge Racer Type 4 leírását, amíg el nem olvastam Vári Z. NFSRC cikkét. Mert azt tudtam, hogy a Zoli NFS rajongó, és azt is sejtettem, hogy talán a kelleténél jobban el lesz ragadtatva az új résztől. De leginkább az játszott közre, hogy behatóbban megvizsgáltam az NFSRC-t, és rejtetten elégedetlen voltam vele. Legalábbis az új Ridge Racer-hez képest. Egyáltalán nem akarok abba belemenni, hogy milyenek voltak ■ előző részek. Volt, akinek ■ ■ sorozat az Isten, valaki viszont

vagy délután kettő. És nincs más dolgom, semmi más, csak megtanulni, KITANULNI az adott játék irányítását, rájönni arra, hogy az ■ japán marha hogyan képzelte el néhány hónappal ezelőtt, amikor kódolta programot. Ez hoz lázba. És a RRT4 ilyen játék. Bukli Gábor testvé-



remmel (aki egyébként szüztöltő) ■ első perctől kezdve nyüszöltük az NTSC verziót. Amikor végignéztük az intro-t, egymásra néztünk, és egyszerre fogalmazódott meg bennünk a gondolat: ilyen nincs. Egyszerűen ne-

a Dual Shock, csak a közepén egy motoros "kormány"-szerű korong van. Még kalibrálni is lehet, igazán finom kis kütyü. Kipróbáltam, nem tetszett...

## A RRT4 FELÉPÍTÉSE

Kezdeni többféleképpen is tudsz. Nekem csak a Grand Prix



játszani sem hajlandó vele. Arra sem akarok kitérni, hogy milyen jó játék a Gran Turismo. Tudom, én teszteltem, kapott is százalékat rendesen, de így utólag el kell árulnom, a körülöttem levők hangos éljenzése is befolyásolta a pozitív eredményt. Nem baj, ez így korrekt.

Bevallom, hogy nálam nem fő szempont az "élethűségi" tényező. Sok olyan autós játék van – például a Toca 2, vagy a Colin McRae – amely totál élethű. Akik mondjuk otthon vannak a technikai autósportokban (ugye Győzőkém?), azok csak szuperlatívuszokban képesek ezekről a programokról beszélni. Én

kem ez már magas: hogyan képes a Namco ilyen minőségű animáció elkészítésére? Mi lesz ezután? Ilyen tartalékok vannak még ■ Play Sta-



egyszerűen gyűlölöm őket. Kiver a víz attól, ha ■ stopper ellen kell versenyeznem, ha keréket kell cserélnem minden futam előtt, és attól is, ha 50-nel kell bevennem egy kanyart, mert azt "az életben is úgy kell". Lehet, hogy ezzel most sok olvasó előtt szegénységi bizonyítványt állítottam ki magamról, de egyszerűen így van. Én azt az autós játékot szeretem, amiben egy veszett jót tudok száguldani. Amiben tövig nyomhatom a gázt. Amiben érzem a sebességet, érzem, ha az egyik kocsit 180-nal, ■ másik meg 220-szal repül. Ami pont annyira nehéz, hogy még ■ töröm össze az irányítót, és ha káromkodva is, de csak azért is nekifutok egy megnyerhetetlen pályának. Mindegy, hogy hajnali három van,

tion-ban? Nézzétek végig párszor, érdemes.

A RRT4-ben 322, igen háromszázhuszonkettő autó van. Nem 322 különböző, hanem ennyi variáció. Lényegében negyven-egynéhány kasznival fog ■ összeakadni, a többi ezeknek ■ változata. Az egész játék arra megy ki, hogy ezeket mindezt megszerezd.

Mielőtt belevágnék megemlítem, hogy a Namco külön ehhez ■ játékhoz készített egy irányítót, ami olyan, mint

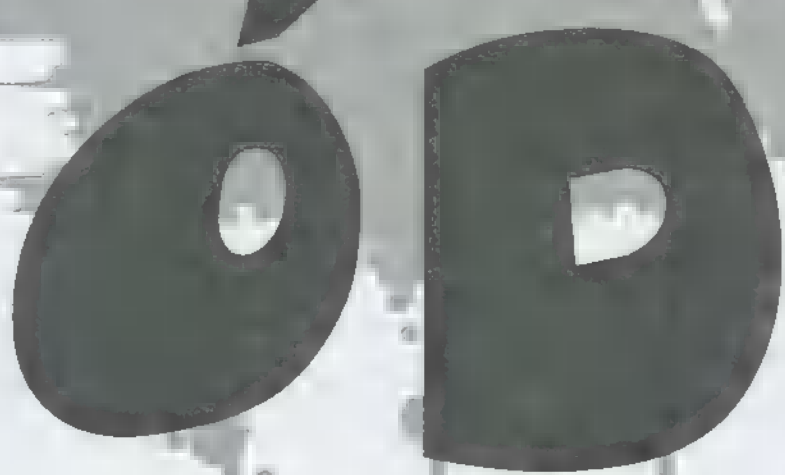
# GRAN TURISMO RIDGE RACER TYPE 4

sorban haladó grafikusoknak ajánlom) Belépve megnézheted az eddigi gyűjteményedet, sőt, szám szerint is láthatod azt. Gondolom egyértelmű, hogy az itt szereplő kocsik csak ■ Time Attack módban választhatók.

## CSAPATVÁLASZTÁS

A RRT4 Grand Prix részének felépítése a következő: adott négy versenystálla (gyártó) – amerikai, olasz, japán, francia – melyek közül le kell igazolni az egyikhez. Mindegyik cég másban erős, tehát a kocsik teljesítménye és menettulajdonságai itt dőlnek el. Kezdsz talán érdemes a franciákat vá-





# WILD ARMS - PLAYSTATION MEGOLDÁS

## SZEREPLŐK, HARCOK, VARÁZSLATOK

Most pedig lássuk a karaktereket, illetve a harcot. Mindhárom emberünkkel a Start lenyomásával egy képernyőre jutunk, melyen karaktereink speciális tárgyait láthatjuk. Ezek a tárgyak nélkülözhetetlenek a további jutásban. Mindegyik karakterünknek négy ilyen lehet, az elsőt még a játék elején megkapjuk, vagy már nálunk is van. Rudy-val így bombákat telepíthetünk, melyekkel bizonyos helyeket robbanthatunk be. Cecilia Tear Drop nevű eszközzel rendelkezik, mellyel ajtókat nyithatunk ki, és titkos helyekre juthatunk el, később a történet szempontjából ez még létfontosságú lesz. Végére hagytam Jacket, aki nem egy tárggyal, hanem egy élőlényel rendelkezik, pontosabban negyedik barátunkkal Hanpannel. Ő egy házi patkány, és mellesleg Jack legjobb barátja. Segítségével elérhetetlen kapcsolókat kapcsolhatunk át, vagy szintén elérhetetlen dobozokat nyithatunk ki, szóval nagyon hasznos kis állat. Mindezeket használni a Négyzettel lehet. Persze melléjük a történet során majd még begyűjthetünk egy pár eszközt, amelyek felettébb szükségesek a további jutásban (ezeket a leírásban megemlítem). Harcban a következő a helyzet: a pajzs és trombita ikonokról már volt szó, lássuk inkább a többit. Az új ikonnal a felállást változtathatjuk meg harcban (sose használtam), míg a futó ember alakú ikonnal elmenekülhetünk, ám ez biztos, hogy sikerül. Jóval érdekesebb a kard ikon, mellyel a harci parancsokhoz jutunk. Az ököllel támadhatunk, a pajzzsal védekezhetünk. A zsákocskával a már említett gyógyitalokhoz és varázserő-töltőkhöz jutunk, mellyel értelemszerűen begyógyíthatjuk magunkat. A Skills-ről már volt szó, ám lássuk ezt részletesebben. Ebben a pontban Rudy speciális fegyverét, a bazookáját használhatjuk. Természetesen ehhez majd szükség lesz lőszerre is, tehát ha egy városban járunk, mindig töltsük fel a kis ágyunkat és vegyünk bele tartalék löszert. Egyébként fejleszteni lehet ezt (célzaspontosság, sebzés, lőszer mennyisége), ami rengetegbe kerül, de megéri megcsinálni. Későbbiekben majd szaporodni fog még az ilyen fegyverek száma. Jack-nél ez a pont a speciális támadásokat takarja, melyektől az MP-nk fogy. A történet során sok ilyen szerezhethetünk, ebből is rengeteg lesz (szintén kitérek rá). Ennek kapcsán megemlítenék egy érdekes "Item" tárgyat, a Secret Sign-t, amivel egy ponttal csökkenthetjük a támadáshoz szükséges MP-t. Cecilia kissé bonyolultabb, önálló a különböző varázslatokat használhatjuk (szintén MP-t fogyaszt). Ahhoz azonban, hogy varázslatokra szert tegyünk, először is szükség lesz egy Crest Graph nevű papírtekercsre. Ezt el kell vinni egy varázslóboltba, és át kell alakítani egy nekünk tetsző varázslattá. Kétféle mágiát vehetünk igénybe: a fehérét és a feketét. A fehér valamilyen gyógyító, vagy az ellenfél állapotát befolyásoló varázslatot takar. Külön kiemelném az Escape varázslatot, ezzel ugyanis a nagyobb labirintusokból egyből kiteleportálhatunk, így megkímélhetjük magunkat egy csomó felesleges harctól. A fekete mágiák nem szorulnak különösebb magyarázatra, egyszerű támadó varázslatokat találhatunk ebben a pontban. Ha egy

varázslatot meguntunk, esetleg már elavult, vagy egyszerűen csak tetszik, vissza is alakíthatjuk a varázsló boltokban Crest Graph-á. Ez a visszaalakítás teljesen ingyen történik, tehát nyugodtan kísérletezhetünk a varázslatokkal. A végére hagytam a tűzlabda ikont, mellyel a Force-t vehetjük igénybe. Ez a Force a harc közben minden körben töltődő energiát jelenti, és segítségével szintén varázslatokat vehetünk igénybe, és a használatba helyezett Rúnákat is itt használhatjuk. Ha használjuk ezt a varázslatot, akkor az nem MP-ből fog fogyni, hanem a Force-ból. Ha újra alkalmazni akarjuk, csak várjuk meg, míg körönként szépen feltöltődik. Egyébként azt, hogy hol áll a töltődés, a képernyő bal felső részén láthatjuk egy elég hosszú csík formájában. Ha egyébként ez a csík maximumra töltődik, akármilyen mérgezéstől vagy káros állapotból megszabadulunk. A gond csak az, hogy a Force minden harcban a nulláról fog töltődni. Összesen négyféle varázslatot vehetünk igénybe, melyeket majd a történet során kapunk meg, a kezdeteknél csak egy áll rendelkezésre. Rudynál ez a bazookával jobb célzást tesz lehetővé, Jack-nél a speciális támadások erősödnek fel, míg Ceciliával a kiválasztott gyógyitalt (HP-MP töltő, élet, káros tulajdonságok ellen védő szerek stb.) az egész csapaton használhatjuk, amely rendkívül hasznos lehet. Az egész játékban a legnagyobb nehézséget a főellenségek legyőzése jelentheti, de szerintem aki már látta, vagy netán tán még le is győzte a Final Fantasy V-Emerald, illetve Ruby Weapon-jeit, azoknak a Wild Arms szörnyeinek a legyőzése semmiféle nehézséget nem fog jelenteni.

## VÉGIGJÁTSZÁS

Igyekszek minél teljesebb leírás gyártani a játékhoz, ami azt jelenti, hogy kitérek a titkos dolgokra is. Ennek ellenére nem akarok túlságosan szájbarágós lenni, mert akkor a cikk hosszabb lenne, mint aundra. Éppen ezért a labirintusokat és egyéb más helyeket kutassátok át, rejtett dobozokat keressetek. A városokban beszéljünk mindig mindenkiel. Azt hiszem, akkor neki is láthatunk.

## RUDY

Mint említettem három karakter közül választhatunk, kezdjük tehát a tulajdonképpeni főszereplővel Rudyval. Ő éppen egy kis faluban – annak is egyik farmján végez – házi munkát. Miután befejezte és megkapjuk az irányítást, menjünk be a legelső házba és beszéljünk Tony-val. Ezután menjünk a polgármester házába és vele is csevegjünk el egy kicsit, ő háza az állásmentő papagáj mellett található. A polgármester a jól végzett munka jutalmául nekünk adja a bombát. Miután megpróbálunk távozni, egy falubeli érkezik a polgármesterhez, aki közli vele, hogy Tony elindult délre egy Berry Cave nevű helyre, amely tele van szörnyekkel. Nincs más hátra, induljunk utána. A barlangban először haladjunk egyetlen lehetséges irányba, út közben robbantsuk fel az akadályokat és kapcsoljuk át a kapcsolókat, így továbbmehetünk. A két kapcsolónál (felül van egy titkos barlang be-

járó, melyet be kell robbantani) először kapcsoljuk át a bal oldalt, aztán a jobb oldalt. Tovább haladva az állásmentő hely után (pentagramm) Tonyhoz jutunk, aki elmondja, hogy a beteg apjának jött ide egy gyógyszer megsejteszteni, de az ehhez vezető bejárat le van zárva – mi egyszerűbb, robbantsuk be. Bent találunk egy köoszlopot, előtte a már említett gyógyóvénnyel, melyet vegyünk is fel. Ezután Tony jelenik meg, és elmondja, hogy ezzel már meg tudja gyógyítani az apját, és visszaindulhatunk a faluba. Ám miután elhagyjuk a barlangot, a köoszlop megrepedezik, és egy földrengés rázza meg egész kontinenst. A barlang bejáratánál a falubeliek fogadnak minket, majd rövid párbeszéd után hazaindulunk a faluba, ám egy szörny támad ránk. Elintézéséhez csak sok öngyógyításra lesz szükség, ne meg használjuk a bazookánkat. Győzelem után száműznek minket a faluból, induljunk tehát (még ne váltunk karaktert) el délre, méghozzá egy Adlehyde nevű helyre, itt keressük meg az állásmentő helyet és váltsunk Jack-re.

## JACK

Jack-kel a Memory templomban kezdünk, ahol is – legalábbis Jack szerint – titkos kincsek lapulnak. Miután megkapjuk az irányítást, induljunk jobbra, majd nyílegyenesen felfelé a kapcsolóhoz, mellyel kinyithatjuk a közepén található ajtót. Menjünk be az ajtón, és toljuk el a követ az útból. Induljunk lefelé és menjünk be a jobb oldali ajtón, majd a kapcsolóval nyissuk ki a középsőt. Menjünk be és forduljunk jobbra, fussunk a következő ajtóhoz. Menjünk felfelé és toljuk el az útból a követ, majd Hanpan segítségével kapcsoljuk át a kapcsolót. Hagyjuk el a szobát és vegyük balra az irányt, és menjünk be a kinyílt ajtón. Az állásmentő hely után menjünk fel és kapcsoljuk át a két szélső majd középső kapcsolókat. Induljunk felfelé és a második elágazásnál forduljunk balra, majd az elsőnél szintén balra, végül pedig fel az ajtóhoz. Álljunk rá az egyik kapcsolóra és küldjük Hanpan a másikra, ekkor megnyílik egy teleport, amely egy ősi helyre visz bennünket. Ha megvizsgáljuk a gépet, akkor egy holografikus ember jelenik meg, és elmond néhány igen fontos információt. Ezután Hanpan azt javasolja, hogy menjünk Adlehyde-ba, ahol talán több információt megtudhatunk Lolithiáról (erről beszélt a hologram). Hagyjuk el a templomot, ám még ne váltsunk karakter, maradjunk Jack-nél, és induljunk el Adlehyde-ba, amely a Memoria templomtól dél-keletre található. A városban szintén menjünk az állásmentő papagájhoz és váltsunk Ceciliára (Rudyt egyelőre hagyjuk).

## CECILIA

Miután végignéztük az apró kis jelenetet, menjünk a könyvtárba és beszéljünk a könyvtárossal. Keressük meg Anje-t, akinél használjuk a Tear Drop-ot. Ezért megkapjuk a Pocket Watch nevű tárgyat, amivel visszavághatunk ahhoz az ajtóhoz, amin bementünk – a tárgy néha elég hasznos lehet. Menjünk vissza a könyvtárba, és a Pocket Watch-al csináljunk rendet. Az egyik könyv ott maradt, ezt vizsgáljuk meg. Beszéljünk

Mary nővérrel, azaz a tanárral. Ezután beszéljünk mindenkiel a városban. Az egyik ember az előtérben található két szoborról és néhány titkos kapcsolóról beszél. Vizsgáljuk meg a szobrokat és kapcsoljuk át a kapcsolókat. Ezután toljuk úgy a szobrokat, hogy egymásra nézzenek. Álljunk középre és használjuk a Tear Drop-ot. Menjünk a kék színű kapcsolóhoz, és megint használjuk a Tear Drop-ot. Egy különleges helyre jutunk. Az ajtókat a Tear Drop-pal lehet kinyitni. Törjük szét a ládákat és kapcsoljuk át a kapcsolót. Tovább haladva a kristályra dobjuk az egyik kis ládát, mire kinyílik az ajtó. Az újabb szobában vegyünk fel egy ládát, és a kezünkben tartva nyomjuk le a kapcsolót, majd dobjuk a ládát a kristályra. A következő szobában keressük meg a három könyvet, és dobjuk őket fent a tűzbe, erre kinyílik az ajtó. Bent vizsgáljuk meg a könyvet és küzdjünk meg egy főellenséggel. Folyamatosan támadjuk tűzvarázslattal és gyógyítsuk magunkat. Miután legyőztük, kiteleportálunk, ezután hagyjuk el a várost, és induljunk meg észak-kelet, azaz Adlehyde felé.

## ADLEHYDE OSTROMA

Az állásmentő helynél váltsunk át Rudy-ra. Láthatjuk, hogy egy csapat munkás érkezett a városba, akik Emmához igyekeznek, mivel a földrengés miatt baleset történt Lolithia sírhelyénél. Beszéljünk Emmával és vállalkozunk a megbízást, miszerint felkutatjuk Lolithia sírhelyét. Beszéljünk először Jack-kel, majd miután csatlakozott hozzánk Ceciliával is, mindhárman erejére szükség lesz a további jutáshoz, egyébként váltani köztük a Starttal lehet. Lolithia sírhelye északra található, induljunk tehát oda. Érkezés után beszéljünk Emmával, majd a két örrrel, akik beengednek minket. Utközben robbantsuk be a követ és kapcsoljuk át a kapcsolókat a további jutáshoz. Néhány ajtó csak a Tear Drop-pal nyílik, néhány kapcsolóhoz és ládához pedig Hanpan segítségét kell igénybe venni (az egyik szoba közepén lévő kapcsolóhoz például). Mindenesetre jó alaposan kutassuk át a helyet, mivel sok értékes cuccot találhatunk. Az állásmentő hely után menjünk felfelé, és keressük meg az ajtót, ami a Tear Drop-pal nyílik. Olvassuk el a táblát, majd másszunk le a létrán. Ha lent felfelé indulunk, egy szoborhoz jutunk. A szobor hátán kapcsoljuk át a kapcsolót, majd ezután a négy kockát toljuk a négy sarokba. Nyissuk ki az ajtót a Tear Drop-pal, mire egy főellenség támad ránk. Nem túl nehéz elintézni, csak gyógyításon illetve a jó varázslatokon múlik a siker. Bent vizsgáljuk meg Lolithiát. Ezek után menjünk vissza Emmához és beszéljünk vele. Térjünk vissza Adlehyde-ba és szálljunk meg a fogadóba. Ekkor Cecilia elhagy minket, mivel másnap kezdődik a fesztivál. Keressük meg Emmát és beszéljünk vele, aki végre megadja a pénzünket. Ha akarunk, játszhatunk is a fesztiválon kisebb mellékjátékokat. Beszéljünk a jobb felső sarokban – ott, ahol célba kell dobni – az egyik nővel, aki elmondja, hogy a fia elvesztett a fesztiválon és megkér rá minket, hogy találjuk meg. Menjünk vissza a városba és keressük meg a kölyköt, egy piros lufi van nála. Amint megtaláljuk, Adlehyde-ot démonok és szörnyek támadják meg. Indul-



junk és mentsük meg a túlélőket, majd pedig Ceciliát is. Keressük meg a királyt és beszéljünk vele. Cecilia szobájába kerülünk, innen el kell jutni a konyhába úgy, hogy az örök ne vegyenek észre. Ha sikerült, beszéljünk a bal szélső szakáccsal, aki megnyitja nekünk a titkos alagutat, mely a városta vezető viszája. Jó alaposan kutassuk át a helyet. Miután kitaláltunk mentsünk állást és beszéljünk a démonok vezérével Belselk-el, aki megtámad minket. Megölni nem lehet, mivel elmenekül és magával viszi a Tear Drop-ot. Miután végignéztük a király temetését, valamint a készítőik neveit nyugtázzhatjuk, hogy a játékok még csak most kezdődik. Keressük meg Ceciliát majd Johan minisztert, aki elmondja, hogy menjünk nyugatra a Hegyi ösvényhez (Mountain Pass).

## GUARDIANOK SÍRHELYE

Belépve kezdjük el kutakodni és vegyük fel Jack-nek az öngyújtót. Ezzel begyűjthetjük a lámpásokat, és fényt csinálhatunk. Szépen haladjunk barlangról-barlangra, és nyitogassuk ki a ládákat, gyűjtsünk fényt, és robbantsuk fel az akadályokat. Miután kitaláltunk a barlangokból, mielőtt elhagynánk a helyet, robbantsuk be a két ór felett található titkos járatot és vegyük a térképet. Ezt a világtérképen a Select-rel vehetjük elő és nézhetjük meg. Végre kiértünk a barlangból irány egy Milama nevű falu, mely a barlangtól délre található. Menjünk a kocsmába és beszéljünk a kocsmárosossal. Ő elmondja, hogy menjünk a Guardianok, azaz az őrangyalok sírhelyéhez, amely a falutól északra egy kis szigeten található. A belépéshez ad egy medált. Menjünk az alsó emeletre, itt fáklyákat kell begyűjteni, hogy kinyíljon fent az ajtó. A fáklyák úgy vannak elhelyezve, mint a számok az órán, tehát a legelső a 12-es, a legalsó a 6-os, a jobb szélső a 3-as, a bal szélső a 9-es és így tovább. Ahhoz, hogy az ajtó kinyíljon, gyűjtsük be a 2-est, 10-est, 6-ost és a 12-est. Menjünk fel az emeletre és a medállal – amit a kocsmárosától kaptunk – nyissuk ki az ajtót. Kutassuk át a helyet és nyissuk ki a dobozokat. A tovább vezető út az állásmentő hely után van. Itt újra fáklyákat kell meggyújtani a következő sorrendben: jobb felső, jobb közép, bal felső, bal alsó, bal közép, jobb alsó és végül a középső. Bent a csapatunk háromfelé oszlik és az a feladat, hogy megtaláljuk egymást. Jack-kel kezdünk (mondjuk választhatjuk a többieket is, de maradjunk Jack-nél). Kapcsoljuk át a kapcsolókat (használjuk Hanpan segítségét) és menjünk felfelé. Váltunk Ceciliára. Induljunk felfelé és toljuk arrébb a kockákat. Rudy jön. Vele Bomberman-t kell játszani, és köveket felrobbantani a tovább jutáshoz. Ha vele is sikerült továbbmenni, elég sok mindent megtudunk a démonokról, illetve a Guardianokról. Kiderül, hogy Tear Drop azért kellett annyira a démonoknak, mivel ezzel fel akarják élesíteni anyjukat, a Mother-t. Ezzel együtt az a céljuk, hogy elpusztítsák a világot. Ennek megakadályozása érdekében vissza kell szerezni a Tear Drop-ot, és ehhez megkapjuk a Guardianok segítségét is, ugyanis nekünk adnak három varázsrúnát.

## A HÁROM GUARDIAN SZOBOR

Miután újra kikerültünk a világtérképre, menjünk nyugatra egy Baskar nevű faluba. Beszéljünk a szállodában a falu vezetőjével. Ő elmondja, hogy a démonok el akarják pusztítani a három Guardian szobrot, és ezzel legyengíthetik őket, valamint a Mother felfamasztásához is ez szükséges, ugyanis mindegyik szoborban van egy olyan elem, ami ehhez kell (1000 éve került oda, amikor a Guardianok elverték a démonokat). Meg kell akadályozni ezt, ezért menjünk északra a Zenom hegységbe. Előtte azonban még menjünk a falu legészakibb részéhez, ahol a piramis-szerű épület, azaz Zephyr temploma található. Itt egyelőre még nem csinálhatunk semmit, de később vissza kell ide jönni. Irány tehát a Zenom hegység északi, északi-

kelet felé. Kezdsénnél toljuk fel a szobrot. Haladjunk barlangról barlangra és közben ne feledkezzünk meg a dobozokról. Az utunkba eső fűvet Jack-kel égessük le. Egy zárt ajtót kell találnunk, ami akkor nyílik ki, ha a lent található szobrot a helyére toljuk. Ezután szintén Jack-kel kell fűvet égetni. Nyissuk ki Hanpan-nel a dobozokat, majd induljunk felfelé és balra. Kutassuk át a újabb barlangokat. Van itt egy kapcsoló is a fű alatt, ezt égessük le. Amikor kiérünk a barlangból a jobb oldalon a szobrok helyére tolásával felvehetünk egy könyvet. Induljunk balra az állásmentő hely felé. Ezután újabb szobrokat kell a helyükre tolni. Ha ez is megvan megtaláljuk a keresett Guardian szobrot, ám késve érkezünk, mivel Belselk lerombolja, és otthagy nekünk egy főellenséget. Miután megöltük kapunk egy újabb varázsrúnát. Menjünk vissza Baskar faluba (most jön jól, ha van Escape varázslat, mivel így a hegység bejáratához teleportálhatunk) és beszéljünk a főnökkel. Ő elmondja, hogy még két szobor található, ám hogy megtaláljuk őket használni kell az elf piramisokat, melyek úgy működnek, mint egy teleport a különböző földrészek között. Hogy ezekbe bemehessünk, megkapjuk a Kizim Fire nevű tárgyat. Irány tehát az elf piramis ami Baskartól észak-keletre található. A piramisban a bal oldalon van a lejáró, ahol a Kizim Fire-rel beindíthatjuk a piramist. Álljunk rá a zöld talajra és már át is teleportálunk egy másik kontinensre. Induljunk el dél felé egy Saint Centour nevű helyet keresve. Rögtön bejárat mellett a bal oldalon van egy ház, benne egy ember. Beszéljünk vele és válaszoljunk igennel a kérdésére. Erre megkapunk egy kulcsot, ami a Cage Tower nevű helyhez kell. Vásárolgassunk be és irány a Cage Tower, ami észak-keletre található. A bejáratnál használjuk a kulcsot, amit kaptunk. Először menjünk be a bal oldali ajtón, és kapcsoljuk át a kapcsolót. Most menjünk be a jobboldalin. Itt menjünk a jobbra és kapcsoljuk át a kapcsolót. Menjünk vissza a bal oldalra a kinyílt ajtóhoz. Menjünk, illetve fussunk tovább vigyázva a lehulló padlóra. Vegyük fel a közepén lévő dobozból a lézeres bazookát, de persze a többi ládát se hagyjuk ott. Menjünk tovább, út közben kapcsoljuk át a kapcsolókat. Mentsünk állást és irány be az ajtón. Három ajtó áll előttünk, melyekbe a következők szerint menjünk be: jobb szélső, bal szélső, jobb szélső majd pedig a felül lévő ajtót válasszuk. Kezdjük el felfelé lépcsőzni addig, amíg el nem érjük a tetőt. Itt Alhazad csapdába ejt minket és "megajándékoz" egy főellenséggel. Használjuk ellene Jack Meteor Drive támadását, valamint az Earth Run-t. Miután megöltük megismerkedünk Jane-nel, akinek fizessünk ki 2000 Gellát, hogy kiszabadítson. Ezután menjünk vissza Saint Centourba. A várost megtámadták és megölték mindenkit, plusz a Guardian szobrot is elpusztították. Vizsgáljuk meg a szobrot, mire megkapjuk a Saint Rune-t. Még mielőtt elindulnánk a harmadik szoborhoz, kutassuk át a kihalt várost, mivel sok dobozt kinyithatunk. Ráadásul felvehetünk még egy különleges kulcsot a Duplicator Key-t, amivel varázsjátékokat nyithatunk ki! Ezek után egy érdekes bejátszást nézhetünk meg az éledező Mother-ről és megtudhatjuk, hogy a démonok 1000 éve jöttek ide, miután a saját világuk elpusztult. Menjünk a Cage Tower-tól dél-keletre található új elf piramisba és teleportáljunk. Induljunk nyugatra a Timney nevű kikötővárosba. Először is robbantsuk fel a faládákat. Az egyikben egy embert találunk, akivel beszéljünk. Miután Jack megtanulta az új támadását menjünk a kocsmába, és beszéljünk a kapitánnyal, Bartholomew-val. Ő elmondja, hogy menjünk nyugatra a sivatagba. Még mielőtt elindulnánk vegyük fel a Duplicator kulcsot (a kocsmá mögött kell haladni). Egyébként itt most tényleg jó, ha felszereljük az Escape varázslatot. Ja, és védjük be karaktereinket alvás és Silence támadások ellen, valamint adjuk oda Ceciliának a felébresztő varázslatot! Induljunk el nyugatra a sivatagba, ha a kamera ránk közelít, jó helyen járunk. Ha megtaláltuk a

Maze of Death-ot lépünk be. Itt kockákat kell tologatni. A jobb oldalon és ezen belül lefelé sok dobozt találunk, melyekben tulajdonságnövelő almák vannak. Középen állásmentő hely található. A bal oldalra menjünk tovább, ezen belül is fel. A feladat az, hogy megtaláljunk öt szobrot, és a helyükre toljuk őket – az első erre van. Menjünk vissza a kiindulási pontra, de most balra és le legyen az irány. Jó alaposan kutassuk át a helyet, vegyük fel a dobozokat, kapcsoljuk át a kapcsolókat és keressük meg a maradék négy szobrot. Nem lesz nehéz feladat, csak jegyezzük meg, hogy merre jártunk és merre nem. Ha megvan megnyílik az út ott, ahol szürke színű szobrot látunk, menjünk tehát arra és vegyük fel a Crystal Bud-ot. Most 3 percünk van arra, hogy kijussunk (ide kell az Escape). Menjünk az állásmentő hely helyére (tehát középre és robbantsuk be a falat). Fussunk felfelé, amíg el nem érünk egy főellenséghez. Ha Cecilia be van védve alvás ellen, plusz nála van a felébresztő varázslat, nem lehet gondunk. A szörny legyőzése után megkapjuk a Death Rune-t, azaz a Halál rúnát. Menjünk vissza Timneybe és beszéljünk a kapitánnyal, adjuk el neki a Chrystal Bud-ot 5000 Gella-ért. A kis közjáték után másnap az esküvőn ezeket a választásokat adjuk: 2, 1, 2, 2, 1, 2, 1, 2, 1. A dolog után Zed jelenik meg, és vele kell megküzdeni. Miután legyőztük a Guardian szobrot sajnos már nem lehet megmen-teni, viszont miénk lesz a Thunder Rune. Másnap beszéljünk a kapitánnyal, aki megajándékoz egy csomó cuccal közöttük, a Wanda nevű tárggyal. Ezt Ceciliával tudjuk használni, és segítségével beszélni tudunk a látokkal. Hagyjuk el a várost és tanúi lehetünk a Mother ébredésének.

## SWEET CANDY

Ezek után induljunk el délre az elf piramisba. Nyissuk ki az ajtókat a Duplicator kulccsal és teleportáljunk. Menjünk vissza Milamába. Itt van egy kutya az ajtó előtt, ezzel beszéljünk a Wanda segítségével. Miután arrébb fáradt felvehetjük a Radar-t, amit Rudy-val használhatunk. (Ha használjuk és egy kis pityegő hangot hallunk, azt jelenti, hogy van még kinyitatlan doboz a helyszínen, valamint a városokban. Sőt még külön zöld ponttal is jelöli nekünk, így ezzel sokkal könnyebb lesz tárgyakat találni, például a városokban a hordókban egy csomó minden van). Hagyjuk el a várost és forduljunk kelet felé a hegyekhez, egy Sand River nevű helyet keresve. Beszéljünk a majommal, aki ezután megmutatja a helyes utat. Kutassuk át a barlangokat, vegyük fel a dobozokat, és találjunk ki a helyről. Ha az állásmentő hely után belemegyünk a homokba, akkor gyűjtsük be a fáklyákat és Jack-kel egy új varázslatot tanulhatunk. Amúgy jól nézzünk körül, mert az egyik helyen a falat is be lehet robbantani (ott, ahol le kell ugrani). Miután kiértünk vegyük keletre az irányt és keressük meg a Ship Graveyard nevű várost. Itt keressük meg Dan-t és beszéljünk vele. Meg kell találnunk a feleségét, aki Pleasing Garden nevű helyen tűnt el. Ez a falutól dél-nyugatra található a sivatagban. Ugyanúgy kell megkeresni, mint amikor a Maze of Death-ot kerestük, tehát ha a kamera közelít, akkor jó helyen járunk. Ha megvan álljunk bele a teleportba, ami egy égi kertbe visz minket. Itt menjünk be a jobb oldalon, majd a balon. Szálljunk bele a teleportba, majd nézzük meg az ablakokat, mivel az egyikbe belehet menni. Innen kutassuk át a folyosókat és vegyük fel a dobozokból a cuccokat. Az egyik folyosón egy kapcsoló is van, ezt kapcsoljuk át, így még több doboz válik elérhetővé, valamint némi kis teleportálás után tovább mehetünk. Egy homokkal teli szobát kell megtalálnunk, ahol egy óriás "sáska" úszik a homokban. Rakjunk le néhány bombát és csaljuk elő. Miután megöltük (nem túl nehéz) vegyük fel a fejét és dobjuk rá a kristályra. Menjünk be lent a kinyílt ajtón és vegyük fel a kötelet (Jack tudja használni), és segítségével áthúzzhatjuk magunkat bizonyos helyeken

(barna oszlopokra kell rálőni, és Jack automatán áthúzza magát). Ezt rögtön hasznosíthatjuk is a kert északi részében. Miután átmertünk három teleport áll előttünk. Először menjünk bele a jobbra, aztán a balba, végül a középsőbe. Vizsgáljuk meg a fényt és megkapjuk a Flash Rune-t. Menjünk vissza a teleportba, és végre felvehetjük azt, amiért jöttünk, a Bracelet-et. Újabb teleportálás után ugorjunk le és menjünk vissza a faluba Danhez, akivel beszélgetssünk el. Hallgassuk ki a falubelieket és menjünk a tengerpartra, majd a kikötőbe, ahova éppen a Sweet Candy futott be. Itt van Bartholomew kapitány is, aki újra a segítségünket kéri mivel egy szellemhajót kell felderíteni. Érkezés után kezdjük el átkutatni a hajót. Itt főleg Jack-et kell majd használni. Gyűjtsük be a fáklyákat, és használjuk a kötelet (és Hanpan-t a dobozokhoz). Keressük meg a naplót és olvasunk bele. Egy titkos kapcsolóról beszél valamelyik ágy mögött, ezt keressük meg (azaz a folyosó jobb oldalán lévő szobában van – először beszéljünk a csontházzal, majd öljük meg) és kapcsoljuk át. Miután végignéztünk a szobákon sok kék dobozhoz jutunk, melyeket még nem tudunk kinyitni (később lehet). Kutassuk át a jobb oldali szobát, majd menjünk a bal oldalba. Mentsünk állást és küzdjünk meg a halott kapitány szellemével. Miután legyőztük hagyjuk el a hajót. Menjünk a tengerpartra. Nocsak, itt vannak azok a kék dobozok, amiket nem tudtunk kinyitni! Miután kiramoltuk őket és a városban is végeztünk, menjünk ki a világtérképre és szálljunk bele a Sweet Candy-be, amit a kapitány a rendelkezésünkre bocsát, hálából amiért kétszer is segítettünk neki.

## TITKOS

Itt most tegyünk egy kis kitérőt, mivel a hajó segítségével olyan helyekre is eljuthatunk, ahova eddig nem. Például felvehetjük azokat az üvegeket, amik a vízben vannak. Három van belőlük: egy Adlehyde mellett, egy Saint Centour közelében, és van egy harmadik is, de erről később. Ezen kívül most már birtokunkban vannak olyan felszerelések, melyek segítségével értékes dolgokat vehetünk fel az eddig bejárt városokban és helyeken. Négy ilyen hely van, ahova érdemes visszamenni. Az első Timneytől keletre, az elf piramisokban, ahol Jack kötelet vehetjük igénybe. A második Saint Centour-tól dél-keletre, az elf piramisban, itt szintén a kötelet kell használni. A harmadik Adlehyde-ban van a kastélyban, ott, ahol egy zárt ajtó van, ezt egy Duplicator kulccsal kell kinyitni (kell, hogy legyen egy). Itt még van egy másik titok is – ha a varázslóbolt közelében álló emberrel beszélünk, és adunk neki egy Secret Sign-t, akkor megtanít Jack-nek egy újabb támadást. Még mindig Adlehyde-nál maradjunk, van egy ház, abban egy fiú, aki a város felépítéséért kér pénzt, ezt adjuk meg neki. Többször vissza kell majd ide térni, és mindannyiszor pénzt adni neki (egyre többet fog kérni). Végül a negyedik Lolithia sírhelye, ide szintén Jack kötele szükséges. Érdemes átvizsgálni a bejárt városokat Rudy radarjával, hátha találunk értékes tárgyakat.

## ERŐSLETI ÓRIÁS

Térjünk vissza a végjátáshoz. Ship Graveyard-tól délre kell menni (egy kicsit hajózázni kell, hogy megkerüljük a hegyeket) – és egy Rosetta nevű várost keressünk (pont délre van SG-hez képest – keleten kell partra szállni, és úgy gyalogolni dél-nyugat felé). Itt van egy a várostól külön álló ház egy virággal. Vizsgáljuk meg a virágot, mire előjön egy elf lány, Mariel. Mint kiderül, ő egyetlen elf a világon, ugyanis a többiek a háború után eltűntek. Mariel meg szeretné gyógyítani a város polgármesterét, ezért a segítségünket kéri egy növény felkutatásához (a városban lakók szeretik Mariel tehetetlenségét, hogy beteg – persze ez nem igaz). A növény a várostól délre található a Mound erdőben (Forest Mound). Menjünk vissza Rosettába, és adjuk oda a gyógyszert



a polgármesternek. Menjünk a város bejáratához, ahol egy régi ismerőssel futunk össze Jane személyében (emlékeztél, ő mentett ki – persze pénzért – Cage Tower-ból). Beszéljünk vele és fogadjuk el az ajánlatát. Egy Volcannon Trap nevű helyet keres, ahol értékes kincsek találhatók. Ez a hely Ship Graveyard-tól észak-nyugatra található, egy kis szigeten. Miután megtaláltuk és Jane segít bejutni, kutassuk át a helyet, és vegyük fel a rakétavetőt (persze a dobozokból most se feledkezzünk meg). Használjuk Jack kötelét az oszlopokat (és persze Hanpan-t). Arra kell vigyázni, nehogy lávába lépjünk, ezért tologassuk az oszlopokat. A két ajtónál a jobboldalt válasszuk. Itt kék oszlopok vannak, válasszuk tehát az addig hanyagolt baloldali ajtót. Itt végén vizsgáljuk meg a falat. Hamarosan Zed jön elő – akivel az esküvőn találkoztunk – és újra meg kell vele küzdeni. Miután legyőztük bent mentsünk állást mert most megint egy régi ismerőssel kell megküzdeni méghozzá Bel-selk-kel. Aki egy kicsit megerősödik, am szerencsére Jane elveszi az erejét (szélfővi a kristályokat amik az energiát adják). Nagyon nem lesz nehéz legyőzni csak gyógyítsuk magunkat. Ezek után miénk lesz a Red Malice és némi közjáték után Rosettába kerülünk. Innen a hajóval keletre kell elhajózni. Meg kell találni egy Tripillar nevű helyet. Ez egy torony és a tengerben található. Miután megvan (egyébként tőle északra van egy üveg benne egy Crest Graph) és elolvastuk a táblát a csapat háromfelé oszlik, itt a következők tegyünk. Jack-et vigyük balra, Cecilát középbe és Rudy-t jobbra. Minden kapcsolót kapcsoljunk át, hogy kinyíljanak az ajtók. Jack-kel meg lehet szerezni egy támadást ha beszélünk a szoborral és háromszor megküzdünk vele (és persze győzünk is). Mindenki álljunk a szobrok elé. Ha megvan kinyílik a bejáratú ajtó közepén. Próbáljuk kinyitni a ládát mire egy szörny támad ránk. Ezt csináljuk ki, sokszor és sok öngyógyítást használjunk. Ha legyőztük megkapjuk a Blue Virtue-t. Most menjünk vissza Ship Graveyard-hoz és egy kicsit tápoljuk fel magunkat. Ezután forduljunk hajónkkal észak-kelet felé és keressünk egy barlangot melynek Giant's Cradle a neve. Menjünk ide be és rakjuk a Blue Virtue-t balra a Red Malice-t jobbra, mire kinyílik az ajtó. Balra egy állásmentő hely van jobbra pedig a tovább vezető út. Álljunk úgy, hogy áthúzzuk magunkat a túldalra, majd cselezzük ki a csapdákat. Toljuk a kockákat a gombokra és haladjunk tovább, persze a csapdákat most is vigyázzunk. Dobjuk a ládákat a kristályokra ekkor tovább mehetünk. Végül is megtaláljuk az őriást Cradle-t amit vizsgáljunk meg. Ezután menjünk vissza Ad-lehyde-ba és beszéljünk Emmával. Hamarosan Cradle felébred és használhatjuk őt is azaz mehetünk vele a világtérképen.

## ANYATEKINTÉS

Induljunk el kelet, dél-keleti irányba (a nagyon sekély vízben, ott, ahol már a Sweet Candy sem tud átmenni, ott tudunk vele átkelni a vízben), és keressük meg Court Seim nevű falut. Beszéljünk Nichol Maxwell-lel, Rudy nagyapjának barátjával, egyben Jane apjával. Most megnézhetjük Rudy múltját. Ezek után kapunk egy kulcsot és az utasítást, hogy menjünk dél-keletre egy toronyba, melynek Epitaph Sea a neve, ám még mielőtt elindulnánk, tuningoljuk fel Rudy rakétavetőjét annyira, amennyire csak. Itt bal oldalon a futószalag miatt nem lehet továbbmenni, ezért válasszuk a jobb oldalt. A gépbe rakjuk bele a kulcsot, és menjünk tovább, egészen a futószalagig. Itt ki robbanva a falat lehet továbbmenni. A következő szobában a középen lévő kapcsolót átkapcsolva kinyílik egy ajtó, és már mehetünk is tovább. Beszéljünk a farkassal (Cecilia) és kövessük pontosan arra, amerre megy! Miután megállt, beszéljünk vele. A következő szobában van a falon egy lyuk. Itt beküldhetjük Hanpan-t, hogy kapcsolja át a kapcsolót. Bent vegyük fel a Metal Bird könyvet, majd kapcsoljuk át a kapcsolót. Menjünk a géphez és

kódoljuk be – Metal Bird (a kis és nagybetűkre figyeljünk oda). A következő helyen van egy szoba, ahol egy ajtó lapul, amit csak Duplicator kulccsal nyithatunk ki – ha követjük a leírást mindenképpen kell egynek lenni. Menjünk a következő szobába és vegyük fel a görkorsolyát Rudy-nak. Ez az eszköz visszafelé is közlekedhetünk a futószalagokon. Menjünk vissza az állásmentő helyhez, ahol immár lefelé is elmehetünk. Másszunk fel a létrán a toronyba. A következő helyen a kulcsunkat használva indítsuk be a három gépet, hogy Jack megtanuljon egy új támadást. Menjünk be az ajtón fel a toronyba, ahol megismerjük és megküzdünk Boomerang-gal és Luceid-del. Őket bízta meg a Mother, hogy elintézzenek minket. Nagyon sokat gyógyítsunk és használjuk a legerősebb támadásainkat. Ha több tapasztalati pontot akarunk, akkor Luceid-et is támadhatjuk, ha viszont biztosra megyünk, inkább csak Boomerang-ot (ha őt elintézzük, Luceid-dal már nem kell törődni). Menjünk vissza a torony bejáratához, és most válasszuk a bal oldalt. Használjuk a görkorsolyát és vegyük fel a dobozok tartalmát (Duplicator, Talisman). Menjünk vissza Court Seim-be, és beszéljünk Jane apjával, majd Jane-nel, ezután térjünk aludni. A kis közjáték után indulunk el délre az erdőbe egy Sacred Shrine nevű helyre. Kutassuk át a helyet. Az egyik szobában egy kutyát kell találnunk, akit ha megszólítunk, átváltozik és megtámad minket. Öljük meg (legjobb ellene Cecilia Valkyrie varázslata). Ha legyőztük folytassuk a keresgélést. Van itt egy Duplicatoros ajtó is, ezt nyissuk ki és tanuljuk meg Jack-kel az újabb támadást. Van még egy Duplicatoros ajtó, ezt később lehet kinyitni. Keressük meg azt a gyereket, aki elmondása szerint fel a patkányoktól. Küldjük oda neki Hanpan-t és beszéljünk a nővérrel. Hanpan válaszai a következők legyenek: 1, 2, 2, 1, 1. Ezután menjünk az örhöz – aki az egyik ajtó előtt áll – és öljük meg. Menjünk be az ajtón és küzdjünk meg Alhazad-dal. Nem lesz nehéz feladat elintézni. Ezek után a városban beszéljünk Jane apjával. A Rune Drive-ot beszerelik a Gólemünkbe, így már meg tudjuk törni északon a energiapajzsot a démonok központjában. Menjünk be ide és lássunk neki a terület felderítésének. Az áramos csapdákat hatástalanítsuk (robbantsuk fel az oszlopokat). Menjünk jobbra, ott van egy oszlop. Vizsgáljuk át a szobákat, mert értékes cuccok lapulnak bennük. A zárt ajtónál menjünk jobbra majd vissza. Ekkor megjelenik egy fura figura és kinyílik az ajtó. Mielőtt újra bemennénk a kinyílt ajtón, a jobb oldalon vegyük fel Rudy új fegyverét. Másszunk fel az emeleten és végre vegyük fel a Tear Drop-ot. Nagyon ne örüljünk, mivel nemsokára kegyetlen harc veszi kezdetét. Menjünk vissza abba a szobába ahova eddig az áram miatt nem lehetett bemenni, most már szabad az út. Vigyázzunk, ha fénybe lépünk azonnal megtámadnak, plusz visszakerülünk a szoba bejáratához. A jobb oldal felé van a kijárat. Ha jól csináltuk Lolithához kerülünk, akivel meg kell küzdenünk. Ha a rakétavető jól fel van tuningolva, és van elég öngyógyításunk, nem lesz gondunk. Ezután a Mother-höz kerülünk, akivel szintén meg kell küzdeni. Nem lesz túl nehéz, ha gyógyítunk és rakétázunk. A kis közjáték után Adlehyde-ba kerülünk, ahol megszületnek a tervek a démonok elpusztítására. Adlehyde-től délre, Rosettától keletre van egy örvény, amit hatástalanítani kellene, mivel elállja az utat az új tenger felé. Mielőtt ide mennénk, menjünk Rosettába és beszéljünk a felgyógyult polgármesterrel. Induljunk az örvényhez és vizsgáljuk meg. Ezután egy ismeretlen helyre teleportálunk, egészen pontosan Lucadia sírhelyébe. Válasszuk először a bal oldalt. A köveknél a legfelsőt toljuk el balra, az alatta lévő szint balra, majd az alatta lévő jobbra, így tovább mehetünk. Ha nem a mentő helyet választjuk, hanem a másik irányt, értékes tárgyakat szerezhetünk, csak toljuk a kockákat a helyükre. Mindenképpen jöjünk ide, és szedjük fel őket, mivel Cecilának egy To-

ol-t is szerezhetünk, amivel elolthatjuk a tüzeket. Az állásmentő hely után oltuk el a tüzet és kapcsoljuk át a kapcsolót. Középen van egy Duplicator kulcs, ha akarjuk vegyük fel. Menjünk fel és beszéljünk Luceid-dal. Ezután Lady Harken támad ránk. Nem nehéz elintézni. Jack tanul egy új támadást, plusz kapunk egy Runát is a Triton Rune-t. Menjünk vissza a bejáratához és teleportáljunk ki. Végre szabad az út az új tenger felé.

## TITKOK

Itt szintén vannak üvegek. Rosettától nyugatra, Baskar-tól keletre, Sacred Shrine-től nyugatra, végül dél-keletre Milamától. Ezen kívül délre Milmamától van egy varázslóbolt, ahol új és sötétebb hatékonyabb varázslatokat tehetünk fel Cecilának (a régi varázslatok közül számoljunk fel néhányat). Mindenképpen helyezzük fel a teleport varázslatot, amivel a már bejárt városokba teleportálhatunk, ráadásul ilyenkor a hajónkat is visszük magunkkal (a közeli tengerparton lesz mindig), azaz a teleportálás után nem tévedhetünk el. Ezután menjünk Court Seim-től délre fekvő sziget tengerpartjára, majd induljunk nyugatra a Forgotten Ruins-hoz (nem látható a térképen). Vegyük fel, ami itt van (az Ocarina, ezzel hívhatjuk a világtérképen a Gólemünket). Ezek után újabb lehetőségek állnak előttünk, ugyanis felvehetünk egy csomó varázsrúnát. Az első (Havens Rune) a Desert Island-on található észak-keletre Court Seim-től. A második a Photosphere-ban van (ahol megküzdeztünk a Mother-rel) itt van a Star Rune. A harmadik (Ice Rune) a térkép észak-keleti sarkában van egy Snow Ravine nevű helyen. Van még egy negyedik hely, az Ancient Arena a Outther tenger déli részén egy kis szigeten, ide mindenképpen érdemes ellátogatni, mert értékes tárgyakat találhatunk. Ezen kívül beléphetünk egy versenybe is, itt mindenkit el kell vernünk. Nagyon erősnek kell lennünk, hogy mindenkit legyőzzünk (a legjobb, ha később jövünk ide bonyózzni). Egyébként erre is van egy olyan varázslóbolt, ahol extrább mágikákat rakhatunk használatba.

## AZ INVÁZIÓ

Miután végeztünk a felderítéssel menjünk Court Seim-től délre, ahol egy barlang található (Wandering Isle). Lépjünk be ide és induljunk felfelé. Itt használjuk Jack kötelét a továbbjutáshoz, valamint Hanpan-t a dobozokhoz. Miután kiértünk hívjuk elő a Föld Gólemet (Ocarina) és másszunk át a túldalra a Dead Sanctuary nevű helyre. A szobrokat tologatva kinyílnak az ajtók, ezt használjuk ki. Ha jól csináltuk és jó irányba mentünk (nem lehet eltévedni), akkor tüzekhez jutunk, melyeket oltunk el. Középen menjünk be az ajtónál. A színes oszlopoknál a következőket tegyük. A pirosat balra toljuk, az aranyszínűt középre, a kékét jobbra, végül a zöldet egyszerűen csak robbantsuk fel. Az állásmentő hely után az ajtót a Tear Drop-pal nyithatjuk ki. Újra Boomerang és Luceid-dal kell megküzdeni. Miután legyőztük őket vegyük fel a három szobrot. Ezután menjünk befent a szobába és Jack-kel küzdjünk meg az újabb szoborral – ha győzünk miénk az újabb támadás. Hagyjuk el a helyet és teleportáljunk Milamába, majd tápoljuk fel magunkat. Ha megvan szálljunk tengerre és induljunk észak-nyugatra a démonok laboratóriumába (Demon's Lab), egy kis szigeten van. Robbantsuk fel az oszlopokat, akkor tovább mehetünk. Menjünk le a lifttel, majd másszunk le az első létrán és vegyük fel Rudy-nak a Bazookát. Kutassuk át a szobákat, mivel értékes dolgok vannak bennük. A kódos ajtó mellett nyissuk ki a többi ajtót is, és olvassuk el a képernyőn lévő szövegeket (előtte meg kell ölni néhány szörnyet). Nyissuk ki a kódos ajtót, a kód: Demon Gate (a kis és nagy betűkre vigyázzunk). Bent egy újabb küzdelem vár ránk Lady Harken-nel. A győzelem után teleportáljunk ki. Zeikfreid elkap minket és elteleportál egy másik dimenzióba. Ezután a ka-

pu generátorban (Gate Generator) kell küzdeni. Induljunk előre és vegyük fel a doboz tartalmát. Ha kimegyünk előjön régi "barátunk" Zed, aki eltüntet a padlót. Szerencsére Jack kötelét használva átjuthatunk a túldalra (lőjünk bele Zed-be). Ezután kezdjük el követni. Az elektromos padlón a görkorsolyával mehetünk át. Kövessük tovább Zed-et. Nyomjuk meg az a kapcsolót, amit Zed és menjünk be az ajtón. A kapcsolókkal nyissuk ki az összes ajtót, majd zárjuk be a harmadikat. Most már átkapcsolhatjuk az utolsó kapcsolót is. Bent Diablo-val a gólemmel kell megküzdeni. Miután elintéztük menjünk tovább. Az ajtónál akármilyen kódot megadhatunk, mindegyiknél kinyílik. Bent Zeikfried-dal kell megküzdeni. Miután győztünk felgyorsulnak az események. Zeik túltölti a reaktort, ezért az felrobban. Rudy levágja a saját karját, hogy megvédje a többiekét. Mint kiderül, Rudy tulajdonképpen egy gép, azaz egy robot. Zeikfreid a dimenzió kapun vissza jut a Photosphere-be, ott kiderül, hogy Mother életben van és megeszi Zeikfreid-et.

## AZ ELFEK VILÁGA

Miután visszakaptuk az irányítást Rosettában kell mennünk az elf lányhoz Mariel-hez, meggyógyíthatja Rudy-t. Ő elmondja, hogy menjünk délre a Mound erdőbe. Itt mint kiderül, Rudy-t csak a múltban, 1000 évvel ezelőtt lehet meggyógyítani (akkor volt olyan fejlett a technika, hogy ezt meg lehetett tenni), vagy Elfe dimenziójában. Az elfek ugyanis 1000 évvel ezelőtt átléptek egy másik dimenzióba. A lényeg az, hogy Mariel segítségével átjutunk az elf világba. A falu észak-keleti részében van egy ház, ha itt beszélünk az egyik emberrel ad egy kulcsot. Vizsgáljuk át a város többi részét is, mert a hordókban értékes cuccok vannak. Ha meggeztünk, induljunk dél-nyugatra az erdei börtönbe (Forest Prison). Az erdőben mindig úgy menjünk, hogy ne egy irányba, hanem mindig máshová (pl. balra aztán le, aztán megint balra, megint le stb.). Nyissuk ki a dobozt a Spirit kulccsal és kövessük a fényt. Vegyük fel a Life Rune-t. Induljunk lefelé ki az erdőből. Kint menjünk keletre Vassim laboratóriumába (Vassim's Lab). Vassim elmondja, hogy Rudy gyógyulásához kell egy De Le Metallica nevű könyv. Teleportáljunk a Mound erdőbe és ott vissza Filgaia-ba. Teleportáljunk vissza Curan Abbey-ba. Itt keressük meg a falon a kis kék kapcsolót és használjuk a Tear Drop-ot. A titkos könyvtárba kerülünk, ahol a játék elején jártunk. Menjünk a végébe, és a bal oldalon olvassuk el a De Le Metallica nevű könyvespolcot. Egy titkos helyre kerülünk. Induljunk lefelé. A zárt ajtónál menjünk balra és tegyünk meg két kört, ekkor kinyílik az ajtó. Vegyük fel a nyolc könyvet, hogy Jack-kel egy új támadást tanuljunk. Az állásmentő hely után lent nyissuk ki a harmadik és a negyedik ládát, így kinyílik fent a tábla mellett az ajtó. Az elágazásnál, ahol két ajtó van a következő sorrend: bal, jobb, jobb, bal, jobb. Ezután menjünk végig a folyosón és ismerkedjünk meg Duras Drum-mal, aki nekünk adja a Hades Rune-t. Szereljük fel Cecilának a Saint nevű varázslatot. Menjünk vissza az elfek világába és beszéljünk Vassim-mal, majd Rudy-val. Most beléphetünk Rudy álmába, amikor még gyerek volt. Itt megismerjük Elizabeth-et, aki egy szörny és mellékesen megeszi a álmokat és vele az embereket is. Ő most fogva tartja Rudy-t, ezért meg kell vele küzdeni. Használjuk ellen a Saint támadást, és Lucadia Guardiant, meg persze sok gyógyítást. Miután legyőztük beszéljünk Vassim-mal, aki Rudy-nak ad egy Force támadást. Mielőtt elhagynánk Vassim házát, kutassuk át a bal felső sarkot, mivel itt van egy láda, amit fel kell robbantani. Vegyük fel, ami itt van (Secret Tool) és menjünk vissza Filgaia-ba. Végül is Adlehyde-ban kötünk ki, ahol Emma végre elkeszült a repülővel, így végre szabadon közlekedhetünk a térképen, csak a hegyeken nem repülhetünk át egyelőre.



## TITKOK

Menjünk a Memory Temple-be, váltsunk Jack-re, és kódoljuk be Emiko. Ha át-vizsgáltuk a terepet repülünk Curan Abbey-től északra a Haven Corridor nevű helyet keresve. Itt kezdjük el felfelé mászni. Szükség lesz három Duplicator kulcsra, hogy belépessünk, valamint a Tear Drop-ra. Erdem ide ellátogatni, mivel Cecilia-nak új Force támadást szerezhetünk. Kezdsé után a nyugati ajtót keleten nyithatjuk ki, itt van az egyik köcsögnél egy kapcsoló, ezt nyomjuk meg. Bent lesznek teleport csapdák, itt nincs mit tenni, ki kell tapasztalni, hogy hol vannak (szerintem mindig menjünk a széleken, és a dobozokat Hanpan-nal nyissuk ki, és kerüljük meg az oszlopokat). Fent egy állásmentő hely van. A futószalagokat használva kapjuk el a kristályokat. A tetőn a fa mellett használjuk a Tear Drop-ot, mire Dhee jelenik meg, és nekünk adja Cecilia új Force támadását.

## PROTOWING

Ha végeztünk, repülünk Court Seim-től nyugatra a Gemini's Corpse nevű helyre. Itt a közelben az egyik boltban árulnak Potion Berry-t. Ha sok pénzünk van, látogassunk ide és vegyünk néhányat. Rögtön kezdésnél menjünk fel és robbantsuk be a falat. Nyissuk ki a ládát, erre Jack új támadást fog tanulni. Figyeljük a falakat, mert ki lehet őket robbantani. Keressük meg a gyémántokat és rakjuk azokba a szobrokba, ahol nincsenek. Szedjük fel Rudy új fegyverét, majd menjünk tovább (ide is kell egy kristály, de ha alaposan vizsgáldunk meg lesz, egyébként ezt a kristályt miután felvettük, a fegyvert vegyük ki a szoborból). Használjuk Hanpan-t a dobozhoz. Itt van egy berobbantható bejárat is, ezt használjuk ki, ugyanis erre van a továbbvezető út. Am előttre kell még a szoborba egy kristály. Ezt tegyük be majd miután bent felvettük cuccot, vegyük is ki. Menjünk tovább, rakjuk a helyére az egyik kristályt. Menjünk tovább a kinyitott ajtón és mentsünk állást. Rakjuk a két kristályt a helyére és menjünk tovább. Érkezés után vegyük fel a P. Tool-t, amivel magasan lévő dobozokat verhetünk le (pl. következő szoba), vagy lökhetünk arébb. Itt be is lehet robbantani a falat. Középen üssük át az oszlopot, majd Jack kötetelével menjünk át a túloldalra. Egy robot sárkány jön elő, akivel meg kell küzdeni. Használjuk ellene a Saint varázslatot, valamint Rudy rakétavetőjét. Menjünk bele a teleportba, majd vissza Adlehyde-ba Emmához. Itt tudunk egy elég érdekes dolgot tenni. Először is menjünk az Item boltba, és a könyvespolcon használjuk a Black Pass-t, amit ha minden igaz, már felvettünk az előbb. Itt megnyílik az út, és extra cuccokat vehetünk magunknak. Ne felejtsük el pénzzel ellátni a kölyköt a házban. Ezután menjünk a kastélyba Emmához. A Sweet Candy elsüllyed, így úgy tűnik, a Protowing fejlesztése elmarad. Ezután menjünk Ship Graveyard-ba, pontosabban a tengerpart-ra. Nocsak, a tenger partra vetette a másik kiegészítőt, így már befejeződhet a repülő fejlesztése. Menjünk vissza Adlehyde-ba és beszéljünk Emmával. Emma befejezi a Protowing-et, így már átrepülhetünk a hegységen is. Repülünk Court Seim-től délre egy Pandemonium nevű helyet keresve. Ez egy kis szigeten található hegyekkel körülfogva, ami még mielőtt iderepülnénk, szereljük fel magunkat a Randomizer és Hi-Saint varázslattal. Lássunk neki a szokásos felderítésnek. Itt a színes kapcsolókat átkapcsolva ajtók fognak megnyílni, illetve becsukódni. Az állásmentő helynél jobbra van egy zárt ajtó, amit ki kell nyitni. Menjünk fel, mire Lady Harken jelenik meg, aki átváltozik Elminává (tudjátok, ő szerepelt a legelején). Megjelenik Alhazad, és ránk szabadít egy főellenséget. Ha nálunk van a Randomizer, gyerekjáték lesz elintézni. Győzelem után szétválasztanak és börtönbe zárnak minket. Kezdjük Jack-kel. Beszéljünk Hanpan-nal, most egy tök jó dolog jön, ugyanis átvehet-

jük Hanpan irányítását. Vele átmehetünk a kis lyukakon, a falakon. Egy falon lévő nagy kapcsolót kell megtalálni és átkapcsolni. Nem lesz nehéz. Miután megvan, menjünk tovább Jack-kel és keressük meg a narancsszínű ajtót. Váltsunk Cecilia-ra és kapcsoljuk át a kapcsolót, Cecilia ugyan beragad, de Jack-kel mehetünk tovább. Kapcsoljuk át a kapcsolót és menjünk a zárt ajtóhoz. Váltsunk Rudy-ra és menjünk a zárt kék ajtóig. Most Cecilia jön, akivel kapcsoljuk vissza a kapcsolót és menjünk a piros ajtóhoz. Rudy-val menjünk el, ameddig csak tudunk, és váltsunk Jack-re. Vele át tudjuk kapcsolni a kapcsolót, és így szabad az út Cecilia előtt. Még mielőtt váltanánk, menjünk Jack-kel legelőre és álljunk a kék kapcsolóra. Cecilia-val menjünk tovább, és kapcsolóval tüntessük el Rudy elől a akadályt. Vele is keressük meg a kék kapcsolót, és szintén álljunk rá. Menjünk tovább Rudy-val. Ha vele át akarunk menni az egyik ajtón, egy démon jelenik meg, aki meg akar támadni. Ha visszamegyünk a cellánkba békén hagy. Ne harcoljunk vele egyedül Rudy-val, inkább keressük meg az újabb kék kapcsolót. Ha visszamegyünk Jack cellája felé, egy berobbantható falat vehetünk észre, ezt semmisítsük meg és szedjük fel a dobozok tartalmát. Menjünk vissza abba a szobába, amibe előbb a démon visszazavart. Most ne engedelmessédjünk neki, inkább támadjuk meg. Erőltessük rajta a Hi-Saint varázslatot. Miután legyőztük álljunk a kapcsolóra és Hanpan-t küldjük a másikra. Az állásmentő hely után menjünk előre egészen Shazam-ig, aki megtámad minket. Ellene is a Hi-Saint válik be, valamint ha kockáztatunk, akkor a Randomizer. Miután elintéztük menjünk tovább a fekete Tear Drop-hoz. Jack-ről kiderül, amit már sejtteni lehetett, hogy tulajdonképpen ő Garret, aki kijutott a kastélyból.

## TITKOK

Jack Adlehyde-ban ébred. Ha adtunk pénzt a gyerekeknek a felújításra, Adlehyde most már egyre szebb és nagyobb lett. Beszéljünk Tom-mal. Ő elmondja, hogy helyre akarja állítani a városban a Guardian szobrot, ám ehhez szüksége van a Secret Tool-ra, amit az Elfeknél vehetünk fel. Adjuk neki oda, majd menjünk a szoborhoz és vizsgáljuk meg. Megkapjuk a Castle Rune-t. Menjünk a gyerekekhez és fizessünk neki 30 ezer Gellát. Ezután hagyjuk el a várost, majd azonnal menjünk is vissza. Keressük meg a város észak-keleti sarkában lévő házat, és beszéljünk Drake-kel, aki helyreállította a Sweet Candyt. Így újra tudunk hajókozni. Menjünk újra a gyerekekhez és adjunk neki 50 ezer Gellát. Szálljunk tengerre és hajózzunk Ship Graveyard-tól észak-keletre. Itt van kör alakban egy kevés mély víz. Álljunk meg középen, egy kis idő múlva megjelenik a Leviathan szörny, aki szétzúzta a Sweet Candyt. Elég kemény csata lesz megölni, úgy, hogy jobb, ha felkészülünk. Ha megöltük, ajándékba kapjuk a Pret-a-prote nevű ruhát, ami JELENTŐS mértékben növeli Cecilia tulajdonságait, úgy, hogy érdemes megszerezni. Van itt egy trükk, amit ugyan nem sikerült kipróbálnom, de azért hátha működik: szóval világ észak-nyugati, dél-keleti részén egy sivatag. Ha megállunk a sivatag közepén, egy szörny támad ránk, akit ha legyőzünk egy tárgyat kapunk ajándékba. Most repülünk a Gólemünk rejtékhelyére, tehát ahhoz a barlanghoz, ahol megtaláltuk. Ettől nyugatra egy kis völgyben van egy hely, ahova beléphetünk (Ancient Altar, nem jelöli semmi), itt felvehetjük a Sword Rune-t.

## ÚJRA AZ

### ANTARKTISZON

Ha végeztünk a titkokkal, repülünk az Antarktiszra, méghozzá a Photosphere-től észak-nyugatra a antarktiszi kastélyba (Artica Castle). Rögtön ürítsük ki a dobozokat, majd forduljunk jobbra. Menjünk lefelé és szabadítsuk meg a dobozokat tartalmuktól. A következő szobában a Duplicator

kulccsal kinyithatjuk az ajtót. Az udvaron vegyük fel Rudy új fegyverét (Wild Bunch Arm). Ha a jobb oldalon megyünk be, egy Duplicatoros ajtóhoz jutunk, ha középen, akkor mehetünk tovább. Kezdjük el felfelé menni a lépcsőn. Az állásmentő hely után tartsuk az irányt egészen a liftig. Bent ott van Elmina, vagy inkább Lady Harken. Mindenesetre újra meg kell vele küzdeni, ám most csak Jack-kel egyedül. Megijedni nem kell, nem lesz túl nehéz. Győzelem után megkapjuk a Courage Rune-t. Menjünk először a bal oldalra és ráoljuk ki a dobozt. Ezután válasszuk a jobb oldalt, azaz a kijáratot. Ezután szemtanúi lehetünk a Ka Dingel torony elpusztulásának.

## TITKOK

Irány Adlehyde, ahol fizessük ki a gyerekeknek az utolsó összeget, 100 ezer Gellát. Ezután menjünk a kocsmába és beszéljünk az új emberrel (ha esetleg nem lenne, ott menjünk Baskar faluba, és beszéljünk a főnökkel, majd irány vissza Adlehyde). Ő nekünk adja a Dispellado-t. Teleportáljunk Baskar faluba, és induljunk észak-nyugatra, ahol a furcsa kőből lévő képződmény van. Itt használjuk a Dispellado-t (a köveken, mindegyikre rá van írva valami) a következő sorrendben: észak-nyugat, dél-nyugat, dél-kelet, észak-kelet, nyugat, dél, kelet, észak. Ekkor bemehetünk az Illúzió Templomába (Illusion Temple). Itt kiderül, hogy Elmina mégsem halt meg, életben van. Ráadásul még megkapjuk a Chrono Rune-t is. Teleportáljunk Milama faluba és menjünk a fogadóba, ahol megtaláljuk Elminót – beszéljünk vele. Teleportáljunk vissza Baskarba, és menjünk Zephyr-hez, azaz a piramis-szerű építményhez. Megkapjuk a Hope Rune-t. Mielőtt elhagynánk Baskart, beszéljünk a főnök kutyájával. Most menjünk Saint Centourba és beszéljünk a vak lánnyal a város dél-nyugati részében (az egyik házban van). Próbáljuk meg elhagyni a várost, ám ekkor Zed jelenik meg, akivel meg kell küzdeni. Szerintem a játék végéről térjünk vissza ide, mert most még legyőzhetetlen. Ha legyőztük, megkapjuk a Doombringer-t. Jó alaposan kutassuk át a világot, rejtett Duplicator kulcsokat keresve. Miután végül legyőztük Boomerangot (lásd lentebb) ő is feltűnik az Ancient Arenában. Menjünk ide és üssük ki az üvegfalat a király mögött. Ezután 5 db. Duplicator kulcsra lesz szükség a tovább haladáshoz. Ha beértünk, meg kell küzdeni Boomeranggal, majd Angol Moa-val. Következő titkos helyet akkor érdemes megcsinálni, ha van gitárunk (a játék legvége). Menjünk Milama közeli Elf piramisba és teleportáljunk. Tartsuk lenyomva a fel irányt és nyomkodjuk gyorsan az X-et, amikor az űrben az oszlophoz érünk. Egy titkos helyre kerülünk, ahol induljunk lefelé. A kapcsolónál az első kettőt és a negyediket kapcsoljuk át. Szépen kutassuk át a helyet. A lámpákat ne gyújtsuk be. Kell majd egy Duplicator kulcs is. Használjuk a platformokat és végül a gitárt. Előjön egy főellenség, Reuragula. Ha legyőztük, megkapjuk a Sheriff Star-t.

## MALDUKE

Kicsit tuningoljuk fel magunkat, vegyünk magunknak öngyógyításokat, fegyvereket és varázslatokat. Ha megvagyunk, irány a Ancient Arenától északra fekvő Ka Dingel tornya. Híjuk elő a Gólemünket, akkor bemehetünk. A bejáratnál Boomerang és Lucid vár ránk. Miután legyőztük őket, bemehetünk a toronyba. Ám még előtte menjünk ki és vegyük fel Boomerang bumerángját. Menjünk vissza és vizsgáljuk át az első szobát. Kezdjük el felfelé menni. A két ajtónál először a bal oldalt válasszuk. Erre találnunk kell egy falat, amit ki lehet robbantani. Itt van egy kapcsoló, ezt kapcsoljuk át. Keressük meg a feljárt (az előgazásnál jobbra kell menni) és menjünk fel. Válasszuk a felső utat. Kapcsoljuk át a kapcsolót – egy szobor jelenik meg. Menjünk le az alsón. Egy piros ajtóhoz jutunk, amit

ki kellene nyitni. Menjünk be a jobb oldali ajtón, keressük meg a megjelenő szobrot, majd toljuk középre. A piros ajtó végére kinyílt, tehát továbbmehetünk. Következőben egy csomó ajtót kell kinyitni. A bal oldalon lökjük le a szobrot, aztán menjünk le és toljuk a sarokba. A kinyitott ajtón menjünk be és kapcsoljuk át az első két kapcsolót. Ugorjunk le és húzzuk meg a bal oldali kart. Kussuk át a szobákat. Egy kristálygömbhöz kell érkeznünk, amit robbantsunk fel. A következőben tegyük ugyan ezt, csak gyorsan, mert bent ragadunk (ilyenkor használjuk az órát). Nyolc darab kapcsolóhoz jutunk, itt szépen sorban kapcsoljuk át mindegyiket egymás után. Az állásmentő hely után Alhazad jelenik meg, akivel meg kell küzdenünk, a gond az, hogy átváltozik. Miután kinyitott megnyithatjuk a dimenziókaput. Menjünk a jobb oldali ajtón be, majd be a csöbe. A végén szedjük fel Rudy-nak az Arch Smash Arm-ot. Most válasszuk a bal oldalt. Üssük át a túloldalra az oszlopot és használjuk a kötetet. Kapcsoljuk ki az energiát a kapcsolóval. Induljunk el a jobb oldalra. Kapcsoljuk át a kapcsolót, így kinyithatjuk az ajtókat. Vegyük fel a Gitár Tool-t. Menjünk vissza és lefelé. Másszunk be a csöbe, és kapcsolóval nyissuk ki az ajtót. Szedjük ki a dobozokat. Néhány kapcsolóhoz jutunk (egy állásmentő helytel), melyeket ha átkapcsolunk, el fogunk teleportálni különböző helyekre. Itt három tárgyat kell összeszedni, hogy kinyíljon a központi ajtó. Menjünk a Statue Areába (21). Térképezzük fel a helyet és keressük meg a kék kristályokat, ezeket kapcsoljuk át, majd miután átnyomtuk az első kapcsolót, utána megint kapcsoljunk. Robbantsuk fel az akadályokat. A kapcsolókkal eltüntethetjük a szobrokat az útból. Néhány kapcsoló átkapcsolásával felvehetjük az Arms-ot (az egyik tárgy a három közül). Ha akarunk egy kis plusz küzdelmet (nagyon nehéz), akkor menjünk a köoszlophoz (rajta egy írás, ott van egy láthatatlan lejáró. Itt továbbmehetünk (esetleg át kell nyomni a színes kristályt). Oltsuk el a tüzet és álljunk a helyére, majd gitározunk. Lucifer gölem jelenik meg. Ha legyőztük, kapunk egy tárgyat. Most menjünk a Residential Areába (31). Itt az északi részben (a nagy oszlop mögött) találjuk a Wings-et (használjuk a Radart). A következő helyszín a Mine Area (41). Kezdjük el kutakodni. Itt is van egy gölem (szintén tüzet oltani és gitározni kell, ha legyőzzük, kapunk Rudy-nak egy frankó ruhát). Itt robbantsuk ki a szemet. A feladat felvenni a Eye-t. Am a ládákban vannak hamisak is! Menjünk a jobb oldalra és az első dobozból vegyük ki az Eye-t. Ha elmegyünk a szem előtt és a kéken világít, akkor jött vetünk el. Ha rosszat hoztunk, rakjuk vissza a ládába, ugyanis csak egyet vehetünk fel. Ha megvan menjünk vissza a 11-es szekci-óba és keressük meg a zárt ajtót. Rakjuk a helyére a tárgyakat és készüljünk a végső összecsapásokra. Ha esetleg nem csináltunk meg valamilyen titkos dolgot, akkor itt az ideje, mert már nem lesz rá lehetőség (a jobb oldalon majd ki lehet menni). Készüljünk, mert nagyon szemét lesz a játék. Rengeteget kell gyalogolni. Először a Baniel Golem-mel kell megküzdeni, ha beleállunk a fénybe. Utána Zeikfreid következik. Ha legyőztük, akkor jön Motherfried. Őket még viszonylag könnyű elintézni, csak használjuk a Mega Berry-t, és persze erős támadásokat. A sikeres csata után még ne örüljünk, mert a dimenziókapuban a Pokalból még visszatér Zeikfreid, vagy új néven Zeik Tuva. Őt már nehezebb lesz elintézni, mivel elatlat, letiltja a varázslatokat és Confusion-nal is próbálkozik – nem beszélve az erős támadásairól. Minden esetre kis szerencsével, sok gyógyítással és erős támadásokkal őt is el lehet intézni. Ezek után elégedetten hátradőlhetünk fotelünkben és végigélvezhetjük a megnyerést, ami nem ártott volna – az introhoz hasonlóan – ha egy igazi rajzfilm lenne, de így se rossz.



lasztani, mert ■ többiek szerintem kissé szélsőségesek első nekifutásra (gyorsak ugyan, de nehezen vezethetőek). (Csak ■ teljesség kedvéért a fokozatok: MMM-könnyű, PRC-közepes, RTS-nehéz, DRT-profi.) Ezután megismerkedsz ■ menedzserrel, aki a futamok között szórakoztat majd – leginkább aktívan savazza a teljesítményedet. (Egyébiránt minden menedzsernek más a stílusa, sőt, mindnek külön kis története van, ami miatt érdemes végigküzdeni velük a versenyeket.) Végül szponzort kell választani a négy lehetséges közül.

Ez tovább módosítja a kocsik paramétereit, tehát a lényeg az, hogy minden kombinációt ki lehet próbálni. Rövid szorzás-osztás után kiderül, hogy minden istállóval 19 autót szerezhetsz be. A huszadik kocsit minden gyártónál a speciális modell, ezt akkor kapod meg, ha megnyered az Extra Trial-t is velük. Akkor ehhez jön ugye ■ szponzorok variálása, ez mindjárt 4x80 kocsit jelent, így jön ki a játék végén a 320. És persze nem is lenne ez a játék az igazi,

gázt, rákormányzol a kanyarra, és kellő módon fékezel, de a gázt mindvégig lenyomva tartod! Vajon miért van, hogy az igazán bika gépekkel csak Drift-ben tudsz közlekedni...

## SZABÁLYOK

A Grand Prix három menetből tevődik össze (First Heat, Second Heat, Final GP), ez nyolc futamot jelent. Az első menetben két futam, a másodikban is kettő, ■ harmadikban négy futam kapott helyet. Amikor sikeresen túljutsz egy menetben, helyezésedtől függően jobb autót kapsz a csapatától. Adódik ugyebár, hogy a teljes Grand Prix-t négy kocsival futod végig. Továbbjutni a következőképpen lehet: az első menetben minimum harmadik, a másodikban minimum második, a harmadikban viszont első helyezést kell elérni. Ha mindet teljesíted, egy kombinációban megnyerted a játékot. Ekkor a garázsba az alapban ott lévők közé bekerül a négy új autó. Elméletben létezik egy kis táblázat, amely alapján meghatározható, hogy milyen helyezés melyik számú (lista a garázsban) autót vonja maga után. (Mittudomén, ha például mindig első vagy, akkor az 1, 5, 12, 19 számút. Ebből már vissza tudsz számolni – mint egy számegyenesen – hogy az egyel-kettővel rosszabb helyezésre melyiket kapod.) Vajon meg tudod szerezni a Nightmare (Isten), Utopia (a leggyorsabb) és Ecureuil (0-ról 190-re 2 mp alatt) kocsikat?

vényekhez semmi köze sincs, talán kissé bosszantó is, de szerintem pillanatok alatt megszokható. (Tudom, hogy a Vári Zoli például utálja, ahogy a kocsik a falról lepattannak, ahogy egymás lökik, attól meg egyenesen rosszul van, hogy nem borulnak fel. Én pont ezeket imádom.) Ha megérzed, hogy melyik kocsit hogyan kell vezetni, ha ráérsz a csúsztatásra, ütni-verni fogod a többieket.

(Ez a csúsztatás is egy japán fobia. Ott van például a csak JAP NTSC verzióban leledző Toge Max 2 nevű játék, amely szerényen egy-az-egyben Gran Turismo grafikájú (!), de európai ember egyszerűen képtelen játszani vele. Ugyanis kizárólag csúsztatva, "keresztbe téve" lehet csak bevenni a kanyarokat benne, sőt, a gép arra adja a pontot, minél jobban teszi a farát a kocsit! És akkor még az Advan Racing-ről nem is beszéltem. Ja, azok ■ remek NTSC játékok...) Az ellenfelek...az egy külön show! A palik rettenetesen agresszívan nyomják az ipart, mindig ■ út közepén, vagy a legjobb íven, de legalábbis előttünk. Ha meg akarod előzni, kajak neked jön! Sőt, azt vettük észre a sok éjszakai tesztelés során, hogy a különböző ellenfeleket mindig ugyanazon a pályaszakaszon éred utol! Ez pedig attól függ, hogy hány hibát ejtettél addig. Megmagyarázom: há-

## MINDEN EGYÜTT

A RRT4-ben a táj (tehát a pálya) a legszebb, amit valaha láttam. Én nyolc darabot számoltam, ■ éppen elégnek tűnik. A kocsik "kissé" futurisztikusak, bocs, ez ■ japán stílus. A rajzuk lehetne szebb, és természetesen csak két – belső, külső – nézet van. A sebesség érzékeltetése tökéletes, és az is jó, hogy a játék elején a las-



sabb kocsiknál tényleg lassú az akció (lesz olyan verda is, ami 400-zal megy). Ez legalább ösztönöz, hogy továbbjuss, és szinte ajándék, amikor végre vesztél száguldhatasz. A zene a szokásos Namco techno, jó, de a motorhang jobb. A visszajátzás betajás, annyira szép, annyira extra, hogy teljesen el vagyok ájulva tőle. És ami a lényeg: ez a játék SOHA nem szaggat, és nem is lassul le. Sokkal dinamikusabb, mint ■ NFSRC. Mivel az élethűségi tényező viszont nulla benne, ezért nem ragadtattam el magam a százalékolásnál.

Martin



## MIÉRT IMÁDOM EZT A JÁTÉKOT?

Tehát a játék...mondjuk már elkezdted az első futamot. Ha túlteszed magad azon, hogy éppen most ismerkedtél meg a létező legszebb grafikájú autós programmal (a kocsik mondjuk egy picit szebbek a GT-ban, persze nem a formájuk, a rajzuk), ha elámultál azon, hogy miként képes ilyen sebességgel mozogni ez a kis szürke masina ezt a kiborítóan szép tájat, azt veszed észre, hogy a kocsik furcsán irányítható és 160-170-nél többet nem megy. Ez Ridge Racer sajátossága. Gyakorlatilag a valós fizikai tör-

rom közös a verseny, de te akkor sem előzől meg az első körben negyennél több kocsit, ha megszakadsz. Meg van határozva, előre le van kódolva, hogy ha X hibával mész, akkor N pályarészletnél Y autóval fogsz találkozni! Éppen ezért, ha mondjuk az utolsó körben ■ pálya felénél éred utol az első helyezett, akkor egyszerűen LEHETETLEN megelőzni! Akár mit csinálsz, megszakadhatsz, "be fogod őt tolni" magad előtt a célba. Majd meglátjátok, az éjszakai városos pályán például mindig, MINDIG ■ nagy alagút kezdeténél (a dombtetőn) éred utol ■ fickót, és azért van ott a belső íven az ■ széles padka, hogy MINDIG el tudj menni mellette belül. Tök érdekes, szerintem...



ha nem lenne benne két rejtett kocsit is – ezeket akkor kapod meg, ha már minden egyébbel mindent megnyertél. Nem hétköznapiak, az biztos...

## DRIFT ÉS GRIP STÍLUS

Még egy szót a gyártókról: két féle módon vezethetsz, csúsztatva (Drift) és tapadósan (Grip). Az Assoluto és Lizard kocsik Drift-esek, a Terrazi és Age Solo gépek Grip-esek. A Drift az, amikor a kanyar előtt felengeded a gázt, vársz egy pillanatot, majd kormányzol és egyből gázt adsz. A kocsik megcsúszik, és keresztben esik be a kanyarba. A Grip úgy működik, hogy nyomod a





Szinte minden hónapban megjelenik valami új szerepjáték. Ebben a számunkban – ha jól számolom – a Guardian's Crusade a harmadik. Annyira gyorsan, annyira sok és annyira jó RPG jön ki mostanában, hogy alig győzzük őket bemutatni. A Guardian's Crusade-t – mint arról már beszámoltunk – az Activision adja ki, amely még nem dicsekedhet egyetlen egy szerepjáték megjelentetésével sem. A most bemutatásra kerülő GC az RPG-k között a humoros, szórakoztató kategóriába sorolható és szerintem nagyon jól sikerült (a Martinnak például kifejezetten tetszett, majdnem

Négyzettel Nehani-től kérhetünk információt, például hova kéne elmenni, mit kellene csinálni stb. – ideális, ha éppen információhiányban szenvedünk, és nem tudjuk, mi legyen a következő lépés. A felső gombokkal – ha nem

rengeteg kalandon kell túlesni, hogy megtalálják, amit keresnek.

Miután lement az intro érdekes ellátogatni a Settings menüpontba és beállítani egy-két dolgot, mint például analóg támogatás, Dual Shock-os rázás stb. Ha ezzel végeztünk, indíthatjuk is a játékot. Az irányítás igen egyszerű: ha nem használunk analóg stick-et, akkor a Háromszöggel futhatunk. A

találjuk. Sajnos már első ránézésre is látszik, hogy az Item képernyő befogadó képessége véges, összesen húsz tárgy lehet nálunk, ami felettébb kevés lenne, ha nem lehetne átrakni az éppen kevésbé fontos tárgyakat Baby-nek. Ha egy tárgyra vagy gyógyitalra rányomunk, a játék felkínálja a lehetőséget arra, hogy elhasználjuk (Use), oda adjuk Baby-nek (Let Baby Carry), fel is vehetjük (Equip), illetve ki is dobhatjuk (Throw Away). Ez utóbbit inkább csak akkor használjuk, ha teljesen megteltünk és fel akarunk venni egy új fontosabb eszközt. Ha ezután vissza akarjuk adni a tárgyat Knight-nak, csak álljunk Baby-re, nyomjunk rá (illetve az aktuális tárgyra) és válasszuk a Take Back opciót. Itt az Items menüben van még egy harmadik lehetőség is, Junk. Ide azok a tárgyak, eszközök stb. kerül-



különböző játékokat hívhatunk elő, akik aztán valamilyen formában segíteni fogják a harcunkat. Ez felel meg a varázslatoknak is, használatukhoz már említett PP szükséges. Ilyen játékokat főleg dobozokból szerezhettünk, de találhatunk máshol is. A lényeg az, hogy minden egyes helyet vizsgáljunk át, könyvespolctól hordókig, hátha valamilyen értékes játékra (azaz varázslatra), illetve tárgyra lelünk. A második menü, amit megfogunk kapni a "Baby". Ezen belül "Give Snack"-el megetethetjük Baby-t, ezzel adhatjuk oda a különböző mérgezések ellen védőszereket, illetve a gyógyításokat. A "Go Fetch"-el lopni küldhetjük Baby-t, ezzel egész jó felszereléseket szerezhethetünk. Az akció után Baby-t meg lehet dicsérni, illetve szidni, a kettőtől a kedélyállapota változik. Ha jó cuccot hozott, dicsérjük meg (Praise Baby), ha rosszat vagy semmit, szidjuk meg (Scold Baby vagy Say Nothing), nehogy véletlenül elkenyelmessedjen. Egyébként



ő csinálta ■ tesztet). Már a történet is elég debil, illetve érdekes, azon kívül szokatlan. Tudnotok kell, hogy ■ játék eredetileg japánban Knight & Baby címmel jött ki, de ezt érhetetlen okok miatt megváltoztatták.

## MEN A LOVAGRÓL, A TÜNDÉRRŐL, ÉS A BÉBIRŐL

A játék főszereplője egy Lovag (Knight), aki egy Orgo nevű faluban él. Az ő barátja Nehani, a kis tündér, aki mindenhová követi. Egy nap Knight-ot megbizsa a falu polgármestere, hogy vigyen el egy levelet a szomszéd falu főnökének. A feladatot teljesíti Knight, ám hazafelé menet egy kis szörnyet talál az úton – ő bébi (Baby), akit a rózsaszín színe miatt sokan malacnak, hosszú fülei miatt pedig nyúlnak nézhetnek. (Ha ütődöttek lennének. Martin)

Szegényt éppen kézbesítette volna ■ golya szüleinek, amikor néhány szörny és egy villámcsapás következtében kiesett a golya szájából. Mikor Knight és Nehani megtalálja Baby-t, megjelenik egy fura figura és elmondja Knight-nak, hogy juttassa haza – az anyjának – ■ kis lurkót. Baby anyja a God's Towerben (Istenek tornya) lakik. Ha nem teszi meg, akkor az összes barátja és szerettei el fognak pusztulni. Innen indul tehát a nagy kaland, amelyben haza kell majd juttatni a szörnyecskét. Persze a dolog nem lesz ilyen egyszerű: hőseinknek

automatára van állítva – akkor a kamerát forgathatjuk. A Select-tel a térképet vehetjük elő. A legfontosabb gomb a Kör, amivel az Inventory képernyőre jutunk. Itt kezdetben négy lehetőség áll előttünk, ám ahogy haladunk előre ■ játékkal, még kettővel bővülni fog. A bal oldalon Knight illetve – ha megnyomjuk ■ jobbra gombot – Baby tulajdonságait láthatjuk (utóbbit szintén később). A Level azt mutatja, hogy hányas szinten állunk. A HP az energiánk. A PP jelölés ismeretlen lehet, ez voltaképp az MP-nek felel meg, tehát a varázslatokhoz szükséges és csak Knight rendelkezik vele. A Strength, a Power és az Attack a sebzésünk erősségét határozza meg. Az Agility és a Defense ■ védelmet. A Luck a szerencse, minél nagyobb, annál kisebb annak ■ valószínűsége, hogy az ellenfél el fog találni. Az Experience a tapasztalati pontunk mennyiségét, a Next Level a következő szint eléréséhez szükséges értéket mutatja, szintlépésnél persze minden fejlődik egy kicsit. Az Items menüben természetesen tárgyainkat és különböző gyógyitalainkat

nek, melyek használatáról nem mi döntünk, hanem ■ játék haladtával bizonyos helyzetekben és helyeken kellene. Az Equipment ■ szorú különösebb magyarázatra, itt rakhatjuk fel ■ harchoz szükséges felszereléseinket. Knight-nak vehetünk, illetve szerezhethetünk kardot (Sword), páncélruhát (Armor), sisakot (Helmet), pajzsot (Shield), valamint van még egy ötödik hely is, ide különféle gyűrűket rakhatunk használatba, melyek az ellenfelek állapotunkat befolyásoló varázslatai ellen védenek. A Settings-ről és Nehani-ról már volt szó, lássuk ■ két új menüt, amit meg fogunk kapni. Az első ■ "Living Toys" magyarrá fordítva Élő Játékokat jelent. Ez azt jelenti, amit a neve is mutat, tehát

az se jó, ha túl sokat szidalmazzuk, mert megsértődik és nem akar lopni menni, vagy legrosszabb esetben harcban minket fog támadni. Ilyenkor etessük meg sokszor jó kajával és dicsérjük meg. A "Transformation" pontnál megnézhetjük, hogy Baby – harc közben – milyen szörnyé változhat át, ezeket az "ellenfél" szörnyekről tanulhatjuk meg. Összesen tizennégy féle formába változhatunk át és mindegyikük



# GUARDIAN'S CRUSADE EGY







más-más dolgokat (támadásokat, varázslatokat) tehet. Azt, hogy éppen mivé és mikor fog átalakulni teljesen véletlen határozza meg, sajnos közvetlen parancsot transzformációra nem adhatunk neki.

A játékban a harc körönként folyik azaz mindenki operálunk egyet, aztán át kell adni kezdeményezést az ellenfélnek. Itt a következők állnak rendelkezésünkre: a "Fight"-tal támadhatunk, az "LT"-vel varázslatainkat (tehát játékokat) használhatjuk. Az Items-ről már volt szó, természetesen gyógyító eszközeinket vehetjük igénybe itt. A Defend-el védekezhetünk. A "Baby" opcióval Baby-nek adhatunk közvetlen utasításokat, úgy mint támadás, védekezés, segítség nyújtás, menekülés. A "Run!" parancsral, ha szerencsénk van elmenekülhetünk. Harcban itt lesz még velünk Nehani is, aki általában nagyon kis mértékben gyógyítani fog bennünket.

gasabb szinteket. Mindenhol vizsgáljunk át mindent, mivel értékes cuccokra akadhatunk. Mindig etessük a Baby-t jó kajával és lehetőség szerint sűrűn.

## ÉRTÉKEKELÉS

Ami egyből szembetűnő GC kapcsán, az a nagyon szép grafika. Ilyen jellegű grafikájú RPG csak The Granstream Saga volt, ott volt ennyire letisztult és szép az összkép. Ráadásul teljesen 3D-s és nagyon szép színes is. Szerencsére a játékmenet is

kel, majd indulunk vissza Orgo-ba. A város előtt megtaláljuk Baby-t. A dolog után beszélünk a polgármesterrel, aki azt mondja, hogy a szörnyecske nem maradhat a faluban, ezért vigyük és dobjuk el a Fear barlangba (San Clariától keltere található). Vigyük ide el Baby-t, majd menjünk vissza

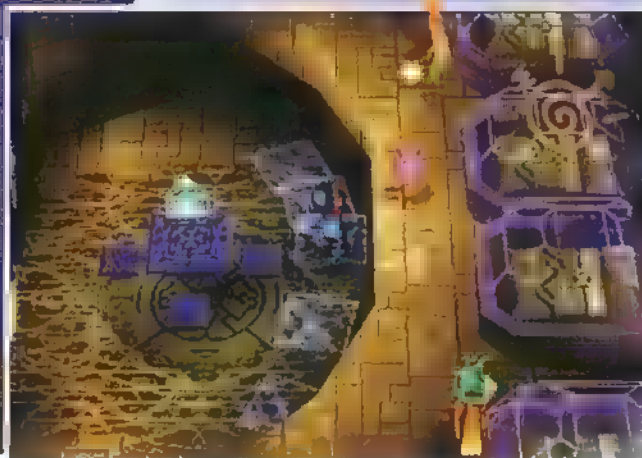
Orgoba és aludjunk. Az álom után menjünk vissza a barlanghoz és menjünk be. Kutassuk minden egyes zugát, és vegyük fel a dobozokat. Ismerkedjünk meg a kis zöld lényekkel, akik hajlandók megmondani, merre van Baby, ha elpusztítunk egy gonosz szörnyet. Keressük meg a szörny szobáját (Storage Room) és intézzük el. Ha van öngyógyításunk gyerekjáték lesz. Ezután vásároljunk be a közeli üzletben és



vőjével, mivel szerintük Bonik rossz árút adott el nekik. A mi segítségünket kéri. Végül Bonikot kuszul ejtik, és csak mi szabadíthatjuk ki.

Végül Isten-ben kötünk ki. Itt éppen egy harci tornát készítenek rendezni, ahol a polgármesterek jelöltjei vívnak meg egymással a polgármesteri címért. Mivel

Richen is polgármester akar lenni, minket küld a harcolni cserében Bonik szabadságáért. Beszéljünk Marco-val a házában (a legkisebb épület városban). Beszéljünk ezen kívül Darkbeat-tel, és Governor-ral,



majd a lányával. Ezután irány a fogadó, ahol aludjunk. Másnap veszítjük el a mérkőzést - amúgy megnyerni nem lehet. Hagyjuk el a keleti főkapun a várost és kövessük az ösvényt Zed Harbor-ig, ahol talán szerezhethetünk egy hajót, ami elvisz God's Tower-be...

Veres Miki



egyszerű, nincs túlbonyolítva. A zenék szintén kellemesre sikerültek. A történet kellően izgalmas, változatos és fordulatos is, valamint ami fontos humoros is! A főszereplők aranyosak és érdekesek, rengeteg furcsa teremtménnyel meg fogunk ismerkedni. Igazi hibát tulajdonképpen nem is nagyon találtam a játékban, egyedül talán lehetne hosszabb is.

menjünk tovább a megnyílt átjárón. Vizsgáljuk át a barlangokat és vegyük fel Baby-t. Egy nagy madár fog ránk támadni. Őt támadjuk azzal, amivel csak lehet, és persze a gyógyítóokról feledkezzünk meg. Végül is sikerül magunkkal vinni Baby-t, ám a madár is felébred és elkerget minket. Végül egy házban ébredünk, ahol beszélünk a lakókkal. Ismerkedjünk meg Bonik-kal. Ő felszereléseket árul nekünk, kérjünk tőle pár dolgot, mivel ingyen oda fogja adni őket, majd térjünk aludni. Ébredés után menjünk és beszéljünk a házban lakókkal. Induljunk el keletre, amíg meg nem találjuk Bonik-ot. Ő éppen vitázik néhány ve-

## ÁLTALÁNOS TANÁCSOK

A játékmenet viszonylag egyszerűre sikerült, történetben nehéz elakadni. A lényeg az, hogy beszéljünk mindenhol mindenkiel (néha többször is), ekkor szinte biztos, hogy tovább fog gördülni a cselekmény. A legtöbb problémát esetleg a harc jelentheti, mivel a szörnyek és főellenségek olykor igencsak nehézre sikerültek. Vásároljunk be mindig a legjobb öngyógyításokból és felszerelésekből. Ha kevés pénzünk van, vagy esetleg egy-egy szörny legyőzéséhez gyengék vagyunk, harcoljunk sokat addig, amíg el nem érjük a ma-

## KEZDETEK

Most pedig az induláshoz kapcsolódóan adnánk egy-két tanácsot. Ébredés után menjünk a polgármester házához (piros tetője van) és beszéljünk vele. Ő nekünk adja a levelet, amit a szomszéd városba kell elvinnünk. Ut közben gyűjtsünk egy kis pénzt és vásároljunk be. Beszéljünk a másik főnök-



### GUARDIAN'S CRUSADE

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENESZÓNA

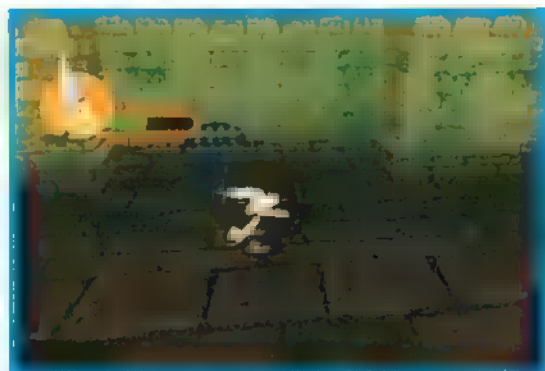
1 JÁTEKOS  
1 VÁRMAZILLOK  
ANALÓG RÁNYÍTÓ (KÉZI SZÖVEG)

✓ HAVAS PLETYKI ÉS  
KAPITI SZÖV  
X KIÉRT LEHETNE ÍRÁNYAD

# 94%



Ezek a franciák mindig valami furmányos dologgal tudnak előrukkolni. Ezen állításomat azt hiszem rögtön be is bizonyítja, ha elkezdék néhány nevet sorolni, ■ az idősebbek szája már is széles mosolyra fakad. Hisz ki ne emlékezne Gallia két legelvetemültebb és egyben legszerencsétlenebb, ■ azáltal legszórakoztatóbb hőseire: Asterixre és Obelixre. Így kik mások lennének azok, akik mindezt ■ PlayStation képernyőjére varázsolják nekünk, mint a Francia In-



nagyon bővelkedik a beállítási lehetőségekben, van lehetőség egy új játékot kezdeni, egy régi betölteni, vagy belépni ■ beállítások képernyőre. Itt sem kell különösebben nagy dolgokkal számolni, vannak ■ hangokkal, a képernyővel, a kezeléssel és ■ nehézséggel kapcsolatos beállításaink. A nehézség a későbbiekben fontos szerephez jut, mert itt tényleg számítani fog, hogy milyen módszerrel játszik az ellenfél.

Szóval miután minden beállítás rendben, lelkileg is felkészült mindenki a játékra, vessük is magunkat az élvezetek közé. Hoppá. Hát mi ez. Ugyanis semmiféle platform részt nem lehet felfedezni, csak egy térképet, sok kis rész ■ felosztva. Valami nincs itt rendben...

nincs szükséged minden emberre, vagy végeztél a telepítéssel, a Háromszög gombbal léphetsz a következő fázisba. Ezután ■ támadási szakasz jön. Itt 4 alkalommal nyílik lehetőség arra, hogy ahány emberrel csak akarsz, megtámadd ■ kiválasztott szomszédos birtokot. Nagyon fontos, hogy csak a közvetlenül melletted lévő tartományok támadhatóak, és csakis akkor győzedelmeskedhetsz, ha a többi egységed van, mint amennyivel a gép bír. Ha esetleg félrenyomnál, még akkor sincs semmi veszve, mert a Körrel visszavonhatod a parancsot. Miután lement a támadási szakasz, az egységek eliga-

revenni a legközelebbi leigázandó területet.

## TAKTIKÁK

Én először ■ szomszédos falukra tettem rá a kezem, majd fokozatosan hú-

# QUO VADIS, ASTERIX?

# Asterix

fogrames. Miután "házon belül" maradt a licenc, így a képregény eredeti rajzolója volt olyan kedves és egy új történetet talált ki a játékhoz, amit meg is rajzolt. Ennek köszönhetően a nyitó animáció egy kis rajzfilm. Melyből megtudhatjuk, hogy egy kis Gall falu varázslója egy varázsszert kotyvaszt, csak hogy elfogyott az alapanyag. Így a két barát, Asterixnek és Obelixnek jut az a feladat, hogy a római birodalommal szembeállva megszerezzék a mágusnak a szükséges alapanyagokat. A történet szempontjából lényeges, hogy a római birodalom már majdnem bekebelezte Galliát, csak az az egyetlen falu volt talpon, s ebből a helyzetből kéne valami maradandót alkotni. A különböző híradások mintha egy kicsit agyonhallgatták volna a játékot, így szinte csak annyit lehetett tudni, hogy lesz egy 3D-s platformer, de többet nem. Így aztán gondolhatjátok micsoda meglepetés volt, amikor egy stratégiai rész jelentkezett be...

A főmenü nem



zítása következik. A Te területet narancssárga színnel láthatod, a közepén pedig egy nagy szám mosolyog, ez ■ tartományban tartózkodó harcosokat jelzi.

Egy a lényeg, hogy 1 embernek minimum lennie kell benne, persze az elengedhetetlen tartományok mellett nem árt a 6-10 fő. Szóval a csapatmozgatással ■ saját birtokaidon belül tudod szállítani az embereidet, így egyes erősebb pontokból elvéve embereket a gyengébbekhez csatlakoztathatsz. A Háromszög lenyomásával, pedig átadod a lépést a gépnek. Ugyanezeket a lépéseket fogja végrehajtani ő is, a taktikája azonban szerintem szánalmas. Van még két gomb, ami segítségre lehet a nagy küzdelmekben. Az egyik az L1, amivel a beépített sűgőképnyő jelenik meg - itt minden lényegesebb taktikát felsorol a gép, a gombkiosztással együtt. Az R1-el pedig az egész birodalmat jelenítheted meg, egy képernyőre sűrítve, feltüntetve egységeket. Így egy kicsit áttekinthetőbb lesz a terep, mindjárt könnyebb lesz ész-

zódni lefelé a bal oldalon. Arra azonban mindig különösen nagy figyelemmel voltam, hogy legyen egy háterszág, ami főleg az ellenséggel nagyon közeli birtokokat ellátja a megfelelő utánpótlással. Szóval először inkább ne a fejjel a falnak effektus legyen döntő, hanem a lassú, de biztonságosabb birodalom kiépítés. Néhány területen azonban nem elég,

## EZ STRATÉGIA

A játékból legfőképpen azt a 3D alapú részt fogod látni, ami a római birodalmat hivatott jelenteni. Ezen ■ képen folyik a nagy stratégiai párharc közötted és a gép között. Ezen a képen dől el minden, itt kell helyt állnod, s innen juthatsz el a felfedező részbe is. Nézzük tehát a legfontosabb kritériumokat, ahhoz hogy érvényesülni tudj. Az első fázisban 8 emberünket kell helyezni, az egyelőre egyetlen tartományba, a fővárosba. Ezt az X gomb lenyomásával érheted el. Ha





ha egyszerően több fővel megtámadjuk, mint amennyivel a gép rendelkezik, egy aljátékba léphetünk.

Mint mondtam 7 terület van, ahol a neked kellő összetevők rejtőznek, ezeket teljesítve, egy rakás katonával gazdagodsz, tehát egyfajta központként fognak üzemelni. Innen tudod ellátni a harci területeket utánpótlással. Miután lementem a



## JÁTÉKOK

### 1., Dobd a rómaid

Ez egy kis szórakoztató rész lesz Obelix főszereplésével. A képen 3 darab kijelző kapott helyet. A bal oldalon egy aránylag hosszabb csík jelzi, hogy milyen messze kéne eldobnunk azt a bizonyos római katonát. Összesen 3 lehetőségünk van erre,

amely végén teljesítményünk összeadódik. Jobb oldalt alul van az erőméter, amely a Négyzet folyamatos nyomogatásával maximumra tölthető, ilyenkor Obelix már nagyban lóbálja ellenfelét. Most jön az X gomb és az erőméter feletti kijelző. A dobás taktikája a következő: Nyomkodd fel a Négyzettel az erődet a maximumra, majd kezd el nyomva tartani az X-et. Amikor körülbelül középen jár a mutató, akkor enged el. Persze azt is figyelni kell, hogy Obelix pont a meghatározott terület fe-

lé álljon. Vagyis nehogy kidobja balra a képből. Ha minden jól ment, jó messzire hajítottad a szerencsétlent. Még két dobásod van hátra, s ha megéled a bal oldali csík, akkor tied a terület, amiért harcba szálltál. Ha nem érné el a maximumod, annyi ember vesz el, amennyit odaküldtél.

### 2., Hordótörés

Következő játékunk igen rövidke lesz. Asterix főszereplésével kell kiütnöd két rómaid, majd megtalálni a nyereményt rejtő hordót. Persze minderre 50 másodperc van. Csak akkor győzedelmeskedhetsz, ha ezt

minél hamarabb teszed meg, úgy 10 másodperc alatt. A végén nagy ováció jelzi, ha sikeresen jártál.

### 3., 3D-s kalandozások

Összesen 7 darab területen rejtőznek a mágusnak szükséges részletek, ezek mindegyikén sok-sok rómaid kell majd lecsapni. Nézzük milyen gombok használhatóak itt. Az irányok egyértelműen a mozgást jelzik, az X folyamatos nyomva tartása mellett hősöd futni fog. A Körrel tudsz ugrani, míg a Négyzettel verekszel. A Háromszöggel leguggolhatsz, ez több helyen is hasznos lesz majd! A játékban nem sokat hibázhatsz, főleg a későbbi tartományokban, mert nagyon kevés az energiád,

The Pirate City  
Aquae Calidae

a kalózok  
aranyai  
fürdőse

## ÉRTÉKELES

Ahhoz képest, hogy egy 3D-s platformjátékot vártam, kellemes csalódás volt, hogy ezek az ugri-bugri csak kiegészítik a stratégiai részt. Mondjuk az igazsághoz hozzátartozik, hogy addig nem is volt bajom a játékkal, amíg a stratégia részt láttam csak, de amikor váltott a kép, és Asterixet, vagy Obelixet kellett irányítani, már egy kicsit égőnek éreztem. Nem igaz, hogy nem tudtak egy normális rutint megírni, mert a kezelhetőség egy nagy nulla. Kezdjük ott, hogy nem kezeli az analóg joysticket. Mondjuk ez még nem lenne egy nagy bűn, de amikor össze vissza mozog a kamera egy oldalról játszódo terepen, és nekem egy ici-pici kis négyzetre kéne ráugranom átlósan egy szakadék felett. Ilyen irányítás mellett egy kicsit nehéznek tűnik ez a feladat.

Ezt a hibát leszámítva azonban egy szavam sem lehet több, mert grafikailag szép a játék, minden egyes falu teljesen más, és tökéletesen ki vannak dolgozva. A hangok terén egy dolog idegesített: amikor hősünk ugrik egyet, mindig nyög egy nagyot és a huszadik után már egy kicsit idegesítő. Hát még ha végig akarod vinni a játékot...

...amit nem is olyan lehetetlen megcsinálni, mert nekem 2 nap alatt sikerült. Elégge meglepődtem, hogy könnyű fokozaton ilyen hamar végig lehet szaladni a kalandokon, de szerencsére a nehéz fokozat ennél több izzadást ígér. Ezzel együtt úgy érzem, talán egy kicsit többet vártam el az Infogrames-től, akik most csak egy kellemes kategóriát tudtak megütni, a jó, vagy a tökéletes helyett. Egy próbát vásárlás előtt ajánlok, aztán nyomás haza, harcolni.

B.P.

s ehhez képest sok az ellenséged. Az alábbiakban leírtam, hogy melyik város, melyik tárgyat rejti:

The Forest	fagyöngy
The Roman Camp	egy szimpla római
Narboa	egy kancsó bor
The Alps	virág
Carnac	egy mini menhir



## ASTERIX

L Á T V Á N Y O S S Á G  
J Á T S Z H A T Ó S Á G  
S Z A V A T O S S Á G  
Z E N E B O N A

1 JÁTÉKOS  
1 HATÁRTERÜLET

✓ STRATÉGIAI JÁTÉKNAK  
KITŰNŐ  
× PLATFORMNAK POCSÉK

83%



Jelenleg a legnépszerűbb autó szimuláció a Gran Turismo, ez kétségtelen. Mégis nekünk fontosak (köztük Jamaguchi is), akik a Turismon kívül még más játékokat is készítenek. Az NFS III-at. Hogy miért? Azt hiszem a játék hangulata ennek az oka. Míg a Gran Turismo révén az autók "szülőházaiba" nyertünk bevezetést, addig a Need for Speed III-nál úgy érezhetjük, hogy az országút vonalait követhetünk be. Tüvegnyomni a gázt, és nem törődni a sebességkorlátozóval, ez még talán nagyobb máka, mint megnyerni egy profi versenyt. Az országúti versenyjátékok közül talán talán a legújabb csak a Test Drive 3 jöhet szóba, mint lehetőséget a világot vitorlázó Need for Speed III a király. Az NFS III-nál csak egy jobb közötti versenyjátékot ismerlek: a PC-s NFS III-at. A PC verzió részint a szimuláció tette egy látható, részint pedig az, hogy a rendőrkészletekkel is lehet próbálni az utakon.

Jelenleg, Ausztráliában hiszem ez mindent fel is tudunk. Az azt hiszem kell legyen, hogy az egyes országokban több pályát is lehet. Hogy mennyi a pályák száma, azt még egyelőre nem tudom, de sokat lehet látni. A pályák száma, azt még egyelőre nem tudom, de sokat lehet látni. A pályák száma, azt még egyelőre nem tudom, de sokat lehet látni.

Ami a rajta verőnk belső körzetét illeti. Nem, az a belső körzetét illeti. Nem, az a belső körzetét illeti. Nem, az a belső körzetét illeti. Nem, az a belső körzetét illeti.

## A BAJNOKOKNAK JÁRÓ JUTALMAK

A játékokok szintén alacsonyabb változtak: egy újabb új versenyző, a tőzség van, aminek a karrierista játékosok hozhatunk be. Csak bajnokok (Tournament) van hat darab, egy profibb kocsikkal egyre több pályát, és egyre könnyebb ellenfelekkel szem-

**TUL SZÉP AHHOZ, HOGY IGAZ LEGYEN**

A Road Challenge-ben most ismét a PC...



**KELL A SPEED, MINT HALNAK A VÍZ**

látottakhoz próbálták igazítani a színvonalat. Hogy miben más az új rész, azt már az intro is sejteti, melyben vad zenére törnek be ■ nyugis naplementébe ■ sportjárgányok. A tempó óriási, ■ rendőrkészletek pedig alattomban várakoznak a beláthatatlan útszakaszoknál. A sorozat eddigi tagjai közül ■ legagresszívabb üldözésekben vehetünk részt, az tuti – ráadásul most már akár a törvény oldalán is. Jelentősen fejlődött a külső és ■ belső egyaránt. Az autók még szebben fénylenek, ■ pályák pedig egészen elképesztők. Két okunk is van az elképedésre: egyrészt a pályák kétszer olyan hosszúak, mint legutóbb (pedig már akkor is több kilométeres köröket kellett mennünk), másrészt pedig a grafikai kivitelezés még csinosabb. Ahogy a való életben, nincs két egyforma útszakasz, minden egyes kanyarban új és új tereptárgy bukkan fel. Kisebb városokba térhetünk be, alagutakon vezet át az út, felüljáró ível át fölöttünk, avagy mi hajthatunk át hidakon, s mindeközben néhány dolgot – mint például egy úton lévő telefonfülkét – el is sodorhatunk. A táj szépen be van árnyalva, vagyis éjszaka ugyanaz ■ környék teljesen más képet mutat, mint nappal. Megmaradtak ■ mozgó tereptárgyak is. Kanadában, egy természetvédelmi parkban például nosztalgiajávont robog az úttal párhuzamosan. De említhetném a német szélmalomokat is, vagy az emelkedő légballont, amivel Francia hon hegyvidékeiben találkozunk. S ha már így szóba kerültek a helyszínek, az is tetszik, hogy az apró részletekből maximálisan utalnak arra, hogy éppen merre járunk. Még a rendőrségi autók színe is országonként változó. Németország, Franciaország, Anglia, Kanada, Skócia, USA, Olaszország, Spa-

## AZ AUTÓK

A Need for Speed sorozat mindig is híres volt az autóválasztékáról, mondanom sem kell, most is elkényeztetnek bennünket. Ha csak egy sima tesztvezetésre indulunk, már ■ legelején válogathatunk a következő márkák közül: Mercedes SLK 230, BMW Z3 Roadster 2.8, Camaro Z28, Firebird T/A, Aston Martin DB7, Jaguar XKR, BMW M5, Corvette, 550 Maranello, Porsche 911, Ferrari F50, Diablo SV. A Mercedes CLK-GTR és a McLaren F1 GTR mindaddig leltva marad, amíg nem jutunk odaig, hogy GT kupán veszünk részt. A felsoroltakon kívül persze még van néhány jutalomkocsi (a jutalombajnokságokhoz), és még plusznak mondhatók ■ rendőrségi járgányok is. Bár ■ utóbbit illetően csak az amerikai fánkbabák gépe, ■ Chevrolet Caprice jelent újdonságot, hiszen az európai országokba BMW-t rendszeresítettek az alkotók.

Ugy tűnik, ■ Gran Turiszból is átvettek néhány dolgot; gondolok itt a kocsik fejlesztésére és az üzletlős játékmenetre. A próbaút (Test Drive) kivételével az autót csak jelentős summa kicsengetése után mondhatjuk magunkénak, azaz lépésről lépésre kell építeni a karrierünket. Csak úgy vehetünk új járgányt, ha elvisszük ■ bajnokságon a pénzdíjakat, s csak úgy nyerhetünk, ha mindig a legtöbbet hozzuk ki az adott autóból. A Car Dealer-nél szabadon választhatunk a tesztöléses színű és márkájú kocsik között. Mintha csak egy autószalonban járnánk, még egy rövid szöveges bemutatót is kérhetünk róluk. (Ugyanitt egyébként el is lehet adni a korábban vásárolt, vagy elnyert autóinkat.) A kocsik kidolgozása sokat javult az előd óta (pedig már ott sem volt rossz) – fő-

szóró, súlyosabb esetben pedig szikrákat vet a kanyarokban a földhöz közel ereszkedett alváz, avagy egy bukfcen követően letörik a rendőrségi villogó. A külső nyomok pedig nem elhanyagolhatóak, mivel az ütközések meglehetősen kártékony hatással vannak az autók menettulajdonságaira is. Ráadásul ami szintén új: fizetni kell a szervizelésért! Amennyiben ■ említett szikrákat tapasztaljuk, számíthatunk rá, hogy a javítási költségeink négy számjegyre fognak rugni. Az egészben pedig ■ kellemetlen, hogy ha nem marad lövé, nem tudjuk az autót fejleszteni, ha nem fejlesztünk, lehagynak ■ többiek, ha pedig lehagynak a többiek, csak minimális összeget markolhatunk fel – és ezzel ■ kör bezárult. Az már más kérdés, hogy a pénz szerzésének van egy rendkívül egyszerű módja, de erről majd később. A lényeg, hogy ha egyetlen karcot sem ejtettünk az autón és az első három között végzünk, megkapjuk a "balesetmentes vezető" bonuszt.

A kocsik teljesítményén javítani (Car Upgrade) három fokozatban lehet, ez tehát közel sem olyan bonyolult (de persze nem is olyan élethű), mint a Gran Turiszból. Az első fázisban lejjebb eresztjük a felfüggesztéseket, és komolyabb gumikat tehetünk fel, ■ ezzel az autó úttartása lesz kedvezőbb. A második fázisban a kipufogó és a váltó módosításával a végső sebességre rakhatunk rá egy lapáttal. Végül a legdrágább módosításokat az aerodinamikai változtatások és ■ súlycsökkentések jelentik, melyekkel az autó gyorsulását, és tapadását növelhetjük.

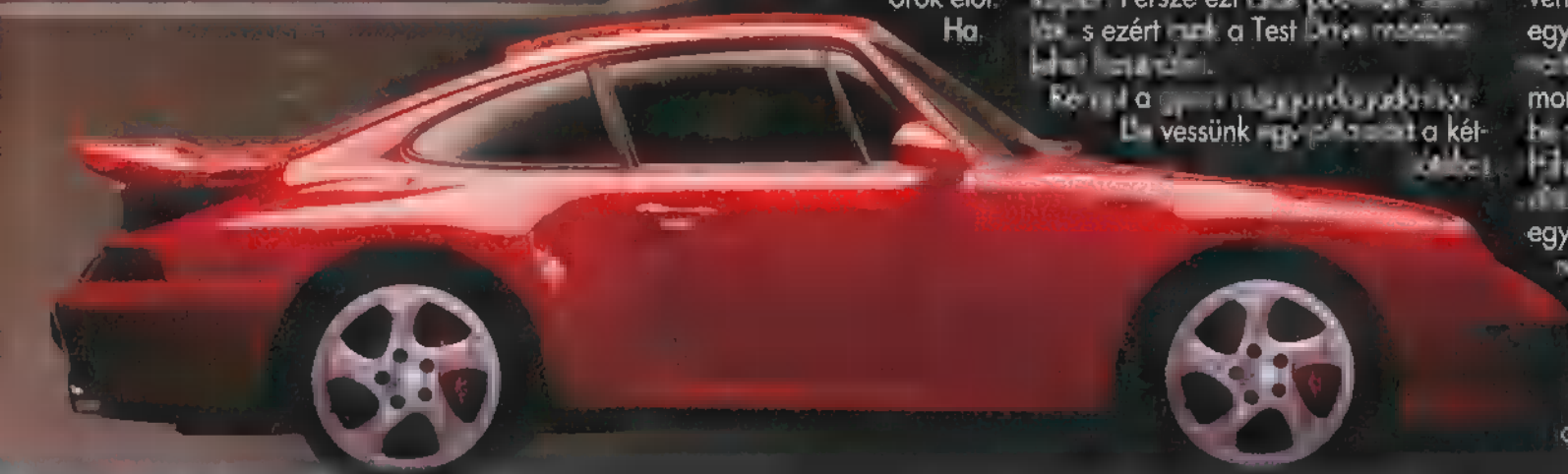


ben kell kiállnunk. Ha ismétlődnek is a helyszínek, a tükrözés, a mostoha időjárás, s az éjszakai menet megfelelő biztosíték arra, hogy mindig más legyen az élmény. A bajnokságokon való részvételnek egyetlen feltétele, hogy rendelkezünk ■ szükséges kategóriájú



De vessünk egy pillanatra a két-

Így, ezzel összefüggően a sa-  
ját kocsikra is kisebb árnyéko-  
sek a fizika törvényei – a feladat  
nem is be lehet venni teljes gőrről  
a kanyart. Szóval ezt leszámítva



A photograph showing two sports cars, a red one on the left and a blue one on the right, parked on a paved road. The background features a bright sunset with a large orange sun low on the horizon, silhouetted trees, and a fence. The image has a slightly grainy, high-contrast quality.

minden tetszett. A motorhangok és a környezeti zajok nagyon kidolgozottak, s a zene is profi válogatás – a pergő techno nagyban elősegíti az adrenalinszint emelkedését. Hangulatilag mellesleg hasonló az egész a Test Drive 5-höz. Olyannyira hasonló, hogy az egyik szám meg is egyezik...

**NEED FOR SPEED  
ROAD CHALLENGE**

**LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENERONA**

**11 JÁTEKOS  
1 KÖZÖSSÉGI  
ANALÓG RÁNYÍTÓ NYAL TITKOS**

**A FŐHATÁRATOK 11 EN LEHET  
ESEMÉNYEK ÉS KAPCSOLATOK  
JÁTEKMELET JÓ KÖZÖSSÉG  
X KÖZÖSSÉG TÚL MESTERKÉLT JÓ  
AUTÓK KÖZÖSSÉGE**

**900%**



**A** míg még voltak mikroprocesszorok a világon, egészen másképp nézett ki, amikor néhány barát összeült egy "multiplayer" játékhoz. Többnyire valamilyen tábla köré csoportosultak, kockát dobáltak, babukat rakosgattak. De talán nem helyénvaló a múlt idő használata, hiszen még ma is sokan hódolnak ennek a szenvedélynek – főként most, hogy immár "elektronikus" kivételben is jelennek meg hasonló dolgok. Táblás társasjátékokat ötvözni

tel, míg Donkey Kongnak a dzsungel, azaz így jön ki a hat helyszín. A pályáknál kirajzolt csillagok a nehézségi szintet jelzik. Minél nehezebb egy pálya, annál nehezebb lesz megtalálni Toad-ot, akitől a csillagokat vásárolhatunk, és annál több lesz a csapda.

Amikor megérkezünk a kiválasztott helyszínre, mindjárt dobunk is (azaz esetünkben pörgetünk) egy számot, s így kisorsoljuk a lépések sorrendjét. A menetet elkezdve persze hason-

rolhatunk. Bővíthetjük mondjuk az opciók házat (a hangtesztként működő madarat például külön megvásárolni), de ami fontosabb: olyan ládákat is vehetünk, amik a játékra lesznek kihatással. A megvásárolt cuccainkat szintén a bankszámlánkban fogjuk tartani, és onnan is vehetjük elő őket. Pénzért továbbá mini-játékokat is lehet venni. A Mini-Game House-ban eltérő összegeket kérnek értük, ha azonban nincs elég pénzünk, "bérletjüket" is őket: 10 tallért

kat. Az analóg kart finoman mozgatva minél pontosabban meghatározott vonalon maradni, ugyanis majd szép munka lesz díjazva!

## Face Lift:

Bowsernek bizony van bár a képén: az arcát kéne kialakítani a megadott grimaszok megfelelően. Az A-val ragadjuk meg egyes részleteket, majd húzzuk/nyújthatjuk megfelelő mértékben. A megoldás kulcsa, hogy alapo-

## BULIEZ ES VET MARIO-YALI



videojátékkal új ötlet. Azonban csak akkor sikervárományos az ilyen próbálkozás, ha olyan táblás játékról van szó, amit csakis ebben a formában lehet elképzelni. Örömmel jelenthetem, hogy a Mario Party egy ilyen játék.

Bevezetésnek jöjjenek röviden az előzmények! Marionak és barátainak nagy gondban fő a feje. Nem tudják eldönteni, hogy melyikük legyen ezúttal a szupersztár. A kérdést azonban végül megoldják egy huszárvágással: az lesz a játék csillaga, aki a legtöbb csillagot tudja begyűjteni.

## A SZABÁLYOK

Mario és társai hat különböző táblán próbálhatnak szerencsét, és ez valóban nagyrészt a szerencse próbája lesz, hiszen – ahogy az már a társasjátékokban szokás – kockát elvétele véletlenszerűen lépnek versenyzők. A játék főmenüjeként egy kisebb település szolgál, ahol az épületek jelentik választható opciókat. A kalandozások megkezdéséhez középső csövön kell leereszkednünk. Az első dolgunk az emberi játékosok számának megadása. A résztvevők száma fix négy, ha ennél kevesebben játszunk, a többi játékost a gép fogja irányítani. A gépi játékosoktól azonban nem kell idegenkedni: legalább olyan "emberiek", min jömagunk. Ha egyszer kitolunk velük, nem felejtünk. Nos, akkor választanunk kell karaktert magunknak és a computernek egyaránt: Marion kívül jelen van Luigi, Peach hercegnő, Yoshi, Wario és Donkey Kong. Ezután egyben vagy külön-külön meghatározhatjuk a gépi játékosok mesterséges intelligenciáját, s már csak a tábla, azaz a térkép kiválasztása, és a teljesítendő körök számának megadása hátra. Mindegyik szereplőnek van egy hazai pályája (Marionak például Sziárvány Kas-

lóképpen pörgethetünk, s annak megfelelően lépünk. Nos, akkor nézzük a mezők típusait. Amennyiben kék mezőre érke-zünk, 3 érme lesz a jutalmunk. A piros mező szintén három érmet ér, csak az mínuszban. (Ezek a számok egyébként a parti vége felé megduplázódnak.) A csillagos mezőkre lépve egy ún. mini-játékokat indíthatunk, meghozza egy egyjátékos mini-játékok. Ezeknél az akcióreszeknél szintén pénzt lehet nyerni. A kérdőjeles mezők hatására sok minden történhet, meglepetés attól függően, hogy éppen melyik térképen járunk. Például Wario csataterén azoknak az ágyúknak irányzatát állítjuk át, melyekkel hőseink az egyes pályaszakaszok között közlekednek. A felkiáltójeles mező sansz-játékok jelent. Egy olyan játék, ahol a felkarú rabló mintájára pörög három kocka, és mi különböző ábrákat hozhatunk ki egymás mellé. Attól függően, hogyan passzolnak blokkok, értéket vagy csillagokat csórolhatunk el a többiekétől, illetve ők egymástól. Celszerű középső ábrával kezdeni, amivel megadhatjuk, mit is csináljon majd egymással két kisorsolt két játékos. Próbáljuk meg a csillagot állítani! Ezután felgyorsulnak a szélső kockák, de még így sem különösebben nehéz megállítani a megfelelőit úgy, hogy a jutalmazott figura a sajátunk legyen. A harmadik kocka ezt követően még jobban bepörög, de hát az számunkra már oly mindegy, kiől csóroljuk el a dolgokat. Na de haladjunk tovább a mezőknél! A Bowser mező egy igen "jópofa" móka: Bowser jelenik meg, aki mindenféle trükkkel facsar ki pénzt a játékosokból. Például ad egy érmet, s csak azután árulja el, hogy húszat kér cserébe, hogy hőseink már felvette. Ezen kívül Bowser néha mini-játékokat is indít a saját szájára szerint, ahol többnyire nem a győztest jutalmaz-zák, hanem a veszteseket büntetik. Végezetül a gomba mező egy dupla vagy semmi szerencsejáték. Ha egy piros gomba jelenik meg, újra dobhatunk, ha azonban egy mérges gombánál áll meg a kocka, kimaradunk a következő körből.

Az említett mezőkön kívül fontos szerepet játszanak még a figurák is, akikkel menet közben találkozhatunk. Különböző karakterek várakoznak egyes mezőknél, akiknek ha fizetünk, a maguk módján segítenek. Közülük természetesen a legfontosabb Toad, a gomba, aki csillagokat ad 20 tallért. Boo, a szellem, mások legkeresettebb figurá: pénzt vagy csillagokat képes rabolni a többiekétől. Egy csillag ellopása 50 érmebe kerül – ez a legnagyobb kitolás, amit el lehet képzelni. Koopa Troopa, a teknős egyrészt idegenvezetőként áll a szolgáltatunkra, azon kívül ha a Start mezőn találkozunk vele, minden esetben 10 tallért ad ajándékba. Rajtuk kívül még pályától függően lehetnek újabb figurák is, mint például Wario pályájánál maradvány a Fly Guy, aki a játékosokat vitethetjük át moshová.

Ha már mindenki lépett, szintén egy mini-játék kezd-tét. A mini-játékoknál a mezők színe szerint csoportosítva lesznek a játékosok piros és zöld csapatba. Ha valamelyik játékos kérdőjeles mezőn áll meg, a gép választja ki a csapatát. A mini-játék típusa a csapatalkotás után véletlenszerűen választódik ki – ötven közül válogat a gép!

Nos, a fentiek szerint kalandozva juthatunk tehát csillagok-hoz. Miután a megadott számú kör befejeződött, a játék véget ér, és Koopa Troopa kihirdeti az eredményt. A sorrendben az első díjat, a Game Star csillagot az kapja, aki a legtöbb pénzt gyűjtötte a mini-játékokban. A Coin Star csillag azt a játékost illeti meg, aki összesen a legtöbb pénzt gyűjtötte. A Happening díjat pedig azé a játékosé, aki a legtöbbszor lépett kérdőjeles mezőre. Valamennyien, akik megnyerték a mini-játékokat, díjak valamelyikét, egy-egy csillaggal gazdagodnak. Végül jön a végső eredményhirdetés: melynek eredménye pedig a begyűjtött csillagok alapján alakul ki. Aki a legtöbb csillagot gyűjtötte, az lesz a nyertes, vagyis a játék csillaga. Ha netán holverseny alakul ki az első helyen, az érték mennyisége dönt.

## MUSHROOM FALU

A kalandozások során begyűjtött érme és a Mushroom Bankba kerülnek. Az érmeért Mushroom Falu színe a játékot vásá-

bármikor bármilyen gyakorolhatunk. (Mármost azok közül, amiket már megtaláltunk.) A házban ezen kívül rámutathatunk egy vózára is: rajta keresztül egy mini-játékokra specializálódott részhez kerülünk, a Mini-játék Stadionba. Ez egy lerövidített verziója a normális játéknak: nincsenek pályán se csapdák, se elágazások, és csak pénzt lehet nyerni.

Visszatérve a faluba még hátravan egy dolog, amire nem tértem ki: a tutaj. A folyón keresztül a Mini-játék Szigethez kerülünk, ahol minden egyes mező mini-játékokat indít. Ez a



játékmód egy kicsit hasonlít a hagyományos Mario játékokhoz: a szigetet lépésről lépésre kell meghódítani, és a gép életeket számol. Kilenc világ van, és nekünk bennük található összes mini-játékokat teljesítenünk kell. A Koopa Troopa mezőknél lehetőség van állítmásra is.

## AZ ÉRTÉKELÉS

Annyit mondhatok: Mario Party az eddigi legélvezetesebb társasjáték, amivel konzolokon (és számítógépen) valaha találkozom. Függetlenül attól, hogy éppen egy 2D-s vagy egy 3D-s helyszínen járunk mindenhol szép színes grafika, kellemes szél, a feladatok sokszínűsége miatt – no meg említett vásárolgatók szisztémájának köszönhető – jó ideig garantált a szórakozás. A legtöbb ilyen játékot a monotóniával szokták elrontani, de a Mario Partyban peregnék események, és mindig valami más jön. Az persze lehet, hogy unalmas kívánni, amíg néha a gép egymagában játszik, és nem értjük, miért nem lehet továbbnyomni az egészet, de ha ezt vetjük a játék szemére, akkor ezt bármelyik nem elektronikus társasjátéknál kifogásolhatnánk – ez egyszerűen hozzá tartozik a műfajhoz.

Nos, ezek után is maradt más hisztem, minthogy röviden ismertessem a mini-játékokat. Sajnos azt be kell ismer-nem, hogy e cikk írásakor nem száz százalékos teljesítményem, szóval két játék véletlenül hiányzik.

## Négyjátékos feladatok

### Buried Treasure:

Gyors ásatást végezni: azé a kincs, aki előbb megtalálja. A föld alól nyilatokat is kiáshatunk, amik útmutatást szolgálnak a kincs megtalálásához. Ásni az A nyomkodásával lehet. A sziklákon nehezebb átásni magunkat.

### Treasure Divers:

Hőseink kincsek után kutatnak a tenger mélyén, ahol egy cápa és néhány polip feni rájuk a fogát. Mivel nincs könnyűbúvár-felszerelés, időnként a felszínre kell menni levegőért. A: Merülés

### Musical Mushroom:

Elsőként kell felugrani a középső, nagy gombára a ládához. A résztvevők a gomba körül táncolnak, majd mikor leáll a zene, az jelenti a jelet. Nagyon kell figyelni, lehet tudni, hol a muzsika vége. A: Ugrás B: Támadás A+Z: Taposás

### Crazy Cutter:

Légkalapáccsal kell szabaddítani a megkövült alakzato-

son figyeljük meg a mintát. Mindenki nyer, akinek megfelelő százalékban passzol a műve az eredetihez. A: Felvenni B: Vissza egész

### Balloon Burst:

Bowser Ballonok pukkasztása. Az A és a Z (vagy a B) felváltott nyomkodásával pumpálhatunk. Amikor a pumpa villog, teli van, több levegőt pumpálhatunk!

### Coin Block Blitz:

A Mario-játékokban már megszokott kincsesládák kifosztása. A ládák lefejezésével juthatunk az érmekekhez. Némelyik blokkból több pénz is előkerül. A: Ugrás

### Skateboard Scamper:

Elég veszélyes helyen gördeszkáznak hőseink: nyomukban az út rögtön leomlik. A B nyomkodásával gyorsíthatunk, míg az A-val ugorhatunk. Ugrani melleleg nem csak az akadályoknál érdemes, hanem a lebegő érmekek is!

### Box Mountain Mayhem:

Egy ládagegyet törhetünk szét a többiekkel, így juthatunk érmekekhez. Vigyázat: néhány láda visszaül! A: Ugrás B: Támadás A+Z: Taposás

### Platform Peril:

Omladozó platformokon ugrálnak át a játékosok – az nyer, aki elsőnek ér célba. Néhál érmekek lebegnek, amiket természetesen érdemes begyűjteni. A: Ugrás

### Mushroom Mix-Up:





Mindig arra a gombára kell állnunk, amelyen színű zászlót Toad felmutat. Ha nem érünk oda időben, elsüllyedünk a tengerben. Kibabrállhatunk a többiekkel, ha letapossuk őket, mivel úgy pár másodpercre mozgásképtelenné válnak. A: Ugrás A+Z: Taposás



### Bombs Away:

Ágyúk céloznak az apró és labilis szigetre, amin a játékosaink szoronganak. Vigyázzunk, nehogy a tengerbe esünk. Amikor egy ágyúgolyó eltalálja a szigetet, a detonáció szédülést okozhat, szóval mindig idejében ugorjunk a magasba. A: Ugrás

### Mario Bandstand:

Mario zenekarába lehet felvételt nyerni. Először a kar-mester mutatja meg (az analóg karral) mi a feladat, amit aztán a többi játékosnak (az A-val) kell a megfelelő ütemre lejátszani. A zenészeknek tehát mindig a mintát kell figyelniük.

### Shy Guy Says:

Mindig ugyanazt a zászlót kell felemelnünk, mint amit a Shy Guy kalózkapitány lenget. Vigyázat: néha úgy csinál, mintha mindkét zászlót felemelné – ne dőlünk be neki. A: Fehér zászló B: Piros zászló

### Cast Aways:

Sok-sok érme úszik az óceánban: nincs más dolgunk, mint a "horgászkesztyűvel" kihalászni őket. Ha kicsit nyomunk az irányítón, kicsit dobunk, ha nagyot, akkor nagyot... A visszatekeréshez tekerni kell a botkormányt.

### Key-pa-Way:

Ennél a játéknál a szokásostól eltérően mindenki egy-azon csapatban van. Ugy kell kinyitni a nagykaput, hogy a tüskés Koopák nehegy elvegyék útközben a kulcsot. Akkor érdemes lepasszolni a kulcsot, amikor a Koopák közelnek. A: Ugrás B: Passzolás

### Running of the Bulb:

Egy villanykörtét kell a foglalatába helyezni. Az útközben támadó szellemeknek mossunk be egyet-kettőt, s úgy védjük meg azt, akinél éppen a körte van. Ha valakit elkapnak a szellemek, nyomban szabadítsuk ki. A: Ugrás B: Támadás

### Hammer Drop:

El kell kapni az érmeket, amiket a fickó a felhőről dobál le. Vigyázat: a kalapácsokat is odahajít, és ha olyankor pont a torony szélén állunk, könnyen leszédülhetünk. A: Ugrás A+Z: Taposás

### Slot Car Derby 1-2 (Két különböző pálya):

Elektromos kisautók versenye, ahol fő a megfelelő tempó. A túlzottan nagy gyorsaság megárt: az autó megpördül, ami pedig idővesztést okoz. Amikor már füstölnek a gumik, érdemes lassítani.

ni! Az autót simán az analóg stickkel irányíthatjuk.

### Három az egy ellen feladatok

#### Pipe Maze:

Úgy kell bedobni a kincsesládát a csőhálózatba, hogy az a saját versenyzőnk-nél jöjjön ki. A ládát az A-val lehet útjára indítani. Amikor az elején végigpásztazza a nézet a hálózatot, akkor kell nagyon figyelni!

#### Bash'n'Cash:

Rosszul jár az, aki Bowser jelmezt kap: csakis menekülhet a többiek kalapácsa elől. A: Ugrás/Támadás

#### Bowl Over:

Bowlingozás. A "gurító" céloz a Koopa Troopa páncélra, a bábukat játszó játékosok pedig megpróbálnak felugrani. Ha a páncél a pálya szélénél ütközik, vége a mulatságnak. A: Gurítás/Elugrás

#### Coin Block Bash:

A kemény kövek kemény összegeket rejtnek. Az tudja őket kiszabadítani, akinél a kalapács van. Ha a tulajdonost megtámadják, elejti a kalapácsot, és bárki felveheti! A: Ütés felülől/Ugrás B: Ütés oldalról/Támadás

### TightRope Treachery:

Míg az egyik játékos kötéláncosként játszik a tenger felett, addig a többiek azon mesterkedhetnek, hogy a csónakjaikból ágyúzzák őt. A: Ágyúzás

### Crane Game:

Markolós játék. Fel kell markolni a díjakat, miközben a többiek akadályozzák a kart. Ha a kart kezelő elkap valamit, a pénzének az egyharmadát elrabolhatja! A: Leeresztetni a kart (nyomkodva markolni)/Akadályozni (nyomkodva)

### Piranha's Pursuit:

Az egyik játékos egy Piranha Növény üldözi egy akadálypályán. Eközben a többiek a növényt öntözik egy felhő segítségével, mire az esőtől a növény megnő, és nagyobb tud ugrani! A: Ugrás/Ugrálás B: (nyomkodva) Menekülés/- A+Z: -/Taposás

### Tug o' War:

Kötélhúzás egy szakadék felett egyenlőtlen erőviszonyok mellett. Aki leesik, a hűsítő növény martaleka lesz. Az irányító tekerésével lehet erőt kifejteni.

### Paddle Battle:

Egy kis vízvízi evezés. A partról manók szurkolnak a lándzsáikkal, ha betalálnak, az eltalált oldal érmeit veszíti a másik javára. Az irányító tekerésével evezhetünk.

### Coin Shower Flower:

Érmék záporoznak egy billegő virágra. Egy játékos a virágon van, három pedig, a virág körül csónakázik. A virágon egyensúlyozónak vigyázni kell, ne menjen túl közel a széléhez, különben leesik! A stickkel mozgathatjuk a növényt/csónakot

### Kettő a kettő ellen feladatok

#### Bobsled Run:

Társulunk egy másik játékosal egy bob-lesiklásra. A pályán lévő gyorsítópanelekkel át-haladva tovább-növelhetjük

a sebességet! A: A bob meglokkése

#### Desert Dash:

Siversen a sivatagban. Egy lécen ketten kell menni, szóval fő az összehang. Ha nem egyszerre mozognak a csapattársak, borulás lesz a vége.

#### Bombskaterball:

Kosárlabda bombával. Amelyik csapat elsőként pontot szerez, az nyer. Ugrás közben a B-val dobhatunk kosárra. A: Ugrás B: Passzolás/Szerelés

#### Handcar Havoc:

Kézi hajtású sinautó verseny, ahol az győz, aki gyorsabban "pumpál". Ha jobbra vagy balra döntjük a kocsit a kar-nyarokról, veszünk sebességet! A: Gyorsítás B: Fékzés

#### Deep Sea Divers:

Hőseink csapatot alkotva bűvárnakodnak, hogy még nagyobb ládákat tudjanak felhozni. Míg az egyik csapattárs merül, addig a másiknak a csőrlőt kell kezelnie fent a csónakon. A csőrlő működtetéséhez tekerni kell az irányítót. A: Úszás

### Egyjátékos feladatok

#### Memory Match:

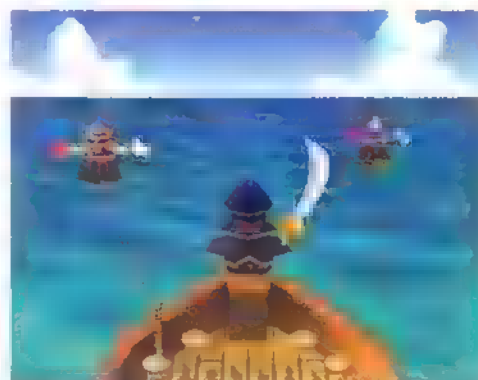
Memóriajáték, azaz párosítani kell a lefordított ábrákat. Vigyázat: ha a Bowseres ábrát fordítjuk meg, néhány pillanatra megszedülünk. A: Ugrás A+Z: Taposás (Megfordítás)

#### Slot Machine:

Félkarú rabló játék. (Magyarul azonos ábrákat kell kipörgetni.) A tárcsákat megállításhoz a középső ládát kell lefeljeleni. Ha a kalapot vagy a kincsesládát sikerül kihoznunk, rengeteg pénzt nyerünk. A: Ugrás

#### Shell Game:

Az egyik Koopa Troopánál kincs van, s azt kell meg-



találni. Alaposan kell figyelni, nehogy szem elől tévesszük a keverés közben! A: Ugrás B: Támadás A+Z: Taposás

#### Ghost Guess:

Meg kell találni a szellemek vezetőjét. Az a vezetőjük, amelyik elsőként mozdul. Az árnyékukat érdemes figyelni! A: Ugrás B: Támadás A+Z: Taposás

#### Pedal Power:

Ki kell világítani a szobát, mielőtt még Boo elkapta minket. Az energioforrást nekünk kell biztosítani, azaz pedáloznunk kell a generátort. Az analóg irányító minél gyorsabb tekerésével győzhetjük le a szellemet.

#### Whack-a-Plant:

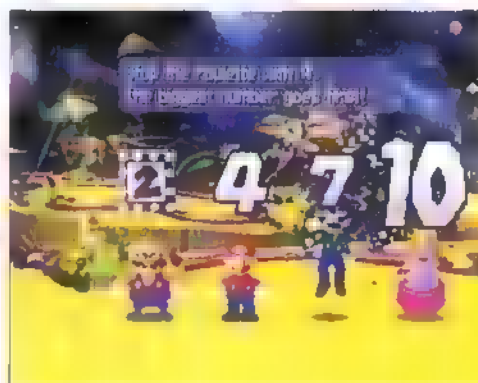
Kertészi állás. Vissza kell huszkolnunk a hűsítő növényeket a cserepekbe, azaz rájuk kell ugomunk. Mivel csak pillanatokra dugjuk ki a fejüket, a távolabb eső növényekhez hosszú ugrással érhetünk oda! (Az A-t nyomva tartva.)

#### Ground Pound:

A síma tetejü cölöpök ledöngölése a feladat. Az emlékeztetőnkbe kell vésni, hogy melyik üres és melyik kihegyezett, mielőtt még a pillangók rájuk szállnának. Mondjuk ha elég szemfülesek vagyunk, a pillangók mellett is láthatjuk, melyik milyen. A: Ugrás A+Z: Taposás

#### Teetering Towers:

Dölgölő tornyakon kéne átugrálunk. Ahová állunk rájuk, abba az irányba dőlnek el. Mivel a tornyak elég távol vannak egymástól, mindig a megfelelő irányba kell döntenünk őket. A: Ugrás



#### Knock Block Tower:

Egy ládából és kövekből álló torony tetején tanyázik egy kincsesláda. megszerelni úgy tudjuk, ha szétörjük a ládát. Ellenben vigyázat: a kövek letaszítanak a mélybe! A: Ugrás B: Támadás

#### Limbo Dance:

Egy kis limbo egy rudakkal teli ösvényen. Ha túlságosan hátradőlünk, engedjük lassan felállni a figuránkat. A: Hátradőlés B: egyben előre

### Grab Bag:

Érmerablás szabadon. A többi játékos hátizsákját a B nyomkodásával kaphatjuk el. Amikor minket kaptak el, szintén a B-val szabadulhatunk. A: Ugrás B: Rablás/Szabadulás

### Bumper Balls:

"Enyém a vár" típusú játék golyókon egyensúlyozva. A cél: lelokní a többieket a szigetről. Lehet taktikázni is: azaz nem csak lelökéssel, hanem lecsalással is próbálkozhatunk...

### Tipsy Tournay:

Billegtetni kell a keretet, mire a benne csúszkáló koopa-páncél egy képet fed fel. Minél közelebb megyünk a szélekhez, annál jobban megdőlünk a táblát. A: Ugrás





**M**eg kell mondjam, nem vagyok a zöld posztó ördöge. Ha nagyrítván biliárdasztal közelébe kerülök, általában "célzóz" hörpintgetésével próbálom pótolni a hiányzó tehetséget, de az isteni nedű (főként ha elvetem a sulykot) sajnos nem sűrűn segít a problémámon. Na de se baj, most, hogy megérkezett az első N64-es pool-játék, talán még van remény...

A Virtual Pool 64-ről sok mindent el lehet mondani, de azt nem, hogy elrugaszkodik a valóságtól. A golyók – a magas grafikai felbontásnak köszönhetően – gyönyörű kerekdedek, a rendkívül körültekintő programozás eredményeként pedig az asztalon végbemenő események a fizika törvényeinek minden betűjét betartják. A dákó irányítását maximálisan az analóg stickhez optimalizálták, ami annyit jelent, hogy dinamikusan szabályozható a lökés erőssége. Az élethűség tekintve az N64 hard-

Ennek érdekében játszhatunk egy-egy különálló meccset (Match) tetszőleges tudású gépi ellenféllel, vagy indulhatunk különböző nehézségű bajnokságokon (Tournament) általunk meghatározott résztvevőszámmal. Persze egyedi meccseket játszhatunk egymagunkban vagy egy másik játékos ellen is. S ezzel még nem is merítettük ki az üzemmódokat! Szórakozhatunk

rokkban sokat szerepel a Scratch szó is (főként ha egy kezdő markában van az irányító): ez azt a sajnálatos eseményt jelöli, amikor a fehér golyót "sikerül" elraknunk. A játékot azonnal elvesztjük, ha a nyolcast a kellelénél korábban tüntetjük el, vagy ha kirepítjük az asztalról, illetve ha a betéjezésnél nem abba a lyukba lökjük be, ahova azt előzőleg jeleztük! Nyerni ezzel

az események. Az asztalt körülvevő szobák grafikája pedig lehetne kevésbé spártai. Végül ami a legfontosabb: egyjátékos módban nem igazán érezni a megnyert játék örömet. Valami "történetes" üzemmódot illet volna fabrikálni, ahol eltérő egyéniségek színesíthették volna a játékot, s esetleg még pénzben is lehetett volna fogadni. Úgy talán egy kicsit elfelednénk, hogy nem pusztán

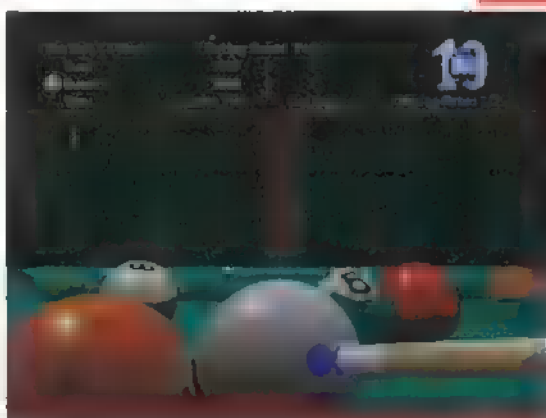
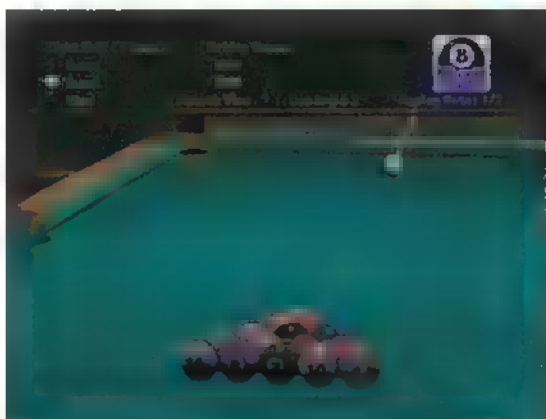
# VIRTUAL POOL 64

## VÉGRE

## HAT

## LYUKRA

## JÁTSZHATOK!



ugyanis szabad stílusban is (Free Style), ahol kisebb zsonglőrmutatványoknak rugaszkodhatunk neki (a Game Options-ból érdemes átnézni a Built-in Shot opciót), végül pedig játszhatunk Shark Skins játékot is, ami egyfajta keveréke a három, hat és kilenc golyós játékmódnak.

Az említett üzemmódokon belül kilenc játéktípust lehet megkülönböztetni, kezdve az egyszerű nyolc golyós menetekről a rettentően kemény Bank Pool-ig, ahol kb. fél órai játék után tudtam egy golyót végre szabályosan "zsákolni". (Ugyanis csakis a mandinerről, tisztán beguruló találat a jó.) Bár meg vagyok róla győződve, hogy aki ilyen játékot vesz, az ismeri a pool alapvető szabályait, azért a rend kedvéért mégis röviden elmagyaráznám – már amennyire egy magamfajta műkedvelő tudja. (Előre is elnézést kérek,

verével köve hiszem, hogy lehet ennél jobbat alkotni.

Ott sürgünk-forgunk egy igazi asztal körül – erről az illúzióról az automatikus zoom gondoskodik. Teljesen úgy érezzük, mintha tényleg ott lenne a zöld posztó előttünk – távolról figyelhetjük az ellenfél játékát, majd amikor mi következünk, odahajolunk a lökéshez. Lám, a virtuális tér milyen előnyöket rejt: még csak fel se kell állnunk a fotelból ahhoz, hogy felmászunk az asztalra – mert hát ugye a valóságban ezt néhány helyzet megköveteli.

A játék olyan igényes, hogy még a legprofibb bajnokok kíváncságot is teljesíti. A nevünket beírva egyben egy ranglistára iratkozunk fel, ahol 1000-es pontszámmal kezdünk, onnan mehetünk egyre feljebb.

ha netán szakszerűtlen kifejezésekkel élnék.) Tehát maradjunk most csak a nyolc golyós játéknál, ahol az a legfőbb szabály, hogy a fekete nyolcas golyó tabunak számít – csak a többi követően szabad eltenni. A kezdésnél dől el, ki lesz a csikos és ki a teli golyókkal: amilyen elsőnek elraksz, azzal leszel. Szabályos lökésnek az minősül, ami megfelel a következő három elvárás valamelyikének: a fehér golyó érinti az asztal szélét, a saját golyónk érinti az asztal szélét, és persze az is jó, ha elrakjuk az egyik golyónkat. Ha a lökés ezek egyikének sem felel meg, az hibának minősül és az ellenfél – azon kívül, hogy átveszi a kezdeményezést – oda helyezheti a fehér golyót, ahova akarja. A hibákat jelző sa-

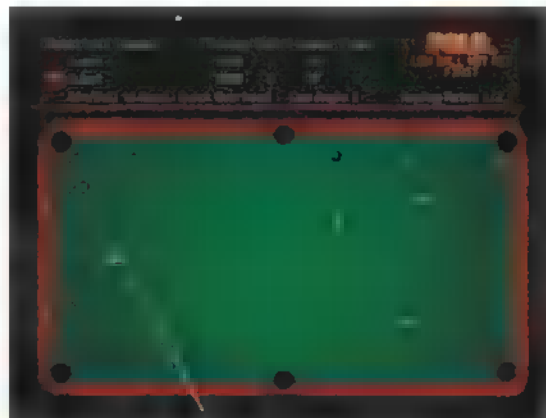
összefüggésben úgy lehet, ha mi rakjuk el a nyolcast, és nem az ellenfél.

A Virtual Pool 64-ben az, ami különösen megnyerő, hogy bárki lehet sikeres. Easy fokozaton például a gép megközelítőleg olyan precizitással küldi el a fehér golyót, mint ahogy jómagam. Humoros módon ráadásul a tudásunktól összhangban kezdetben olyan ellenfelekkel küzdhetünk meg, mint Sir Sokathibázik, majd aztán egyre pengébb hangzású nevekké kerülünk egy asztalhoz, mint mondjuk Vinnie Vidivici-vel. De amúgy nem csak az ellenfelek igazodnak a csekélyebb tudáshoz, hanem a körülmények is. Amatőröknek való asztalt kapcsolhatunk be (nagyobb résekkel), vagy segítségeket kérhetünk a pause menüből úgy a szabályokat, mint az aktuális lökést illetően. Ott van például a Kibitz Shot, amivel valamennyi golyó útját előre kirajzoltathatjuk.

Nos, dicsőítő szavaim hatására most nyilván azt gondoljátok, hogy a Virtual Pool 64 egy tökéletes játék. Ki kell azonban ábrándítsalak titeket. A hangok például hibátlanok, viszont a zene förtelmes. Az automatikus zoomnál pedig nem említettem, de néha azért be kell segíteni manuálisan is a kamerának, különben a hátunk mögött zajlanak

egy gép logikáján (pontosabban a nehézségi szinten) múlik, milyen esélyünk van a győzelemre. A Virtual Pool 64 tehát nem pótolhatja azt az élményt, amikor egy baráti társaság roffen össze egy partira, viszont amit bátran állíthatok: kiváló lehetőség arra, ha meg kívánjuk lepni az ellenfeleinket, s titokban akarunk gyakorolni.

V.Z.



### VIRTUAL POOL

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

12 JÁTÉKOS  
KISZÁLLÍTOTT MEMÓRIAKÁRTYA

✓ TÖKÉLETES SZIMULÁCIÓ  
× EGYJÁTÉKOS MÓDBAN NEM TÚL REÁLIS

# 82%

576 KÖNYV



edzés mellett sokkal több munkával, és ami a legrosszabb, a legkevésbé. A jó klímát csak akkor lehet megteremteni, ha minden kell bizonytalan, az

[illegible]

hogy felgyorsít minket, és még meg is  
zökkenet. A rakétahajtásról jut eszem-  
kezésünkre áll nitro- és metylol-  
egy minetre. Ezekkel a szerekkel lehet  
szórni a székletet.  
róm körös menete után a széklet  
magunk mögé utasítottuk, és a széklet  
tovább a nehézségi széklet  
széklet a portverő széklet  
Contest széklet széklet  
Duel széklet széklet  
ért kapunk meg a széklet széklet  
noksó széklet széklet  
deszt széklet széklet  
széklet széklet széklet



85%



## LÖKD IDE A POTROHOD, BÉBI!

A helyszín: egy vidéki táj valahol Angliában, 2010-ben. Úgy tűnik, minden békés, de ez csak a látszat!



Az emberek ugyan még nem fedezték fel, de egy természeti katasztrófa van előkészülőben. Valamilyen felelőtlenül kiöntött vegyi anyag különös mutációt hozott létre a rovarok körében, s az így megfertőződött bogarak különlegesen agresszívekké váltak. A földi rovarok teljes kihalását eredményezheti ennek a gyilkos fajnak az elterjedése, me-



lyet csak úgy neveznek: Herd. A Herd mutánsok a normális fajok módszeres kiirtásán fáradoznak, s a lemészárolt bogarakat a saját egyedikkel pótolják. A közönséges poszméhek ebben a helyzetben a titkos fegyverüket vetik be: ■ BUCK projektet. Egy veterán harcost választanak ki, akin genetikai módosításokat hajtanak végre, minek eredményeként egymaga képes szembeszállni több millió Herd mutánsal. A harcos neve: Buck Bumble.

A tavalyi év végén valahogy elsiklottunk ■ Buck Bumble mellett, pedig hát tény, hogy nem a legrosszabb shoot'em upról van szó. Bár meglehetősen furcsa egy méhecskével repkedni, de legalább egy kis változatosságot visz ■ lövöldözős anyagok közé. Zümmögő dongónkkal fűszálak, virágok, cserepek, kerti csapok között szalamoszhatunk, szennyvízcsatornába repülhetünk be, s meglepő módon egészen modern fegyverekkel vehetjük fel a küzdelmet. Mert hát ezek a 21. századi méhek igen fejlettek technikailag: lézerpisztollyal, golyószóróval sorozhatjuk az ellent, sőt villámfegyverrel rázhatjuk meg őket, s olykor nukleáris bombákat hurcolhatunk ■ Herd bázisokra. Mondjuk az ellenfelet sem kell féltetni: a földről

hangyák köpködnek savat, bogarak és hernyók lövöldöznek, míg a levegőből darazsak próbálják ■ fullánkaikat belénk mélyeszteni.

Húsz küldetés vár ránk, melyek persze egyre nehezebbek és összetettebbek. Egy teljes szektor megtisztításával kezdjük a feladatainkat, majd radarok megsemmisítésével, illetve ■ saját bázisunk megvédésével folytatjuk – utóbbi esetben elsőként lesz dolgunk bomb-

vel választhatunk, majd a ravaszt meghúzni a Z-vel lehet. A további C gombokat számba véve: ha el akarunk kerülni egy támadást, a jobb C-vel egy hurkot írhatunk le. Végül a felső C sem marad kihasználatlanul: a segítségével közelebb hozhatjuk hősrünket a kamerához, s így némileg könnyebb lesz a célzás. (Viszont nem nagyon látni be a terepet.)

Egy méh számára alapvető fontosságú a virágok nektárja, s ez Buckra is vonatkozik. Ha csökken az energiánk, a harangvirágokból kicsöpögő

teendők és szabályok begyakorlásához egyébként a Training indítása javasolt.

Befejezésül két tipp: a hosszú csövű ágyúkat igen könnyen kicselezhetjük, ha olyan közel repülünk hozzájuk, hogy egyszerűen nem tudnak becé-



lozni minket. A falra szerelt ágyúknál pedig még könnyebb a dolgunk, hiszen könnyen felfedezhetjük, hogy éles szögben nem tudnak elfordulni.

Nos, ennyit a Buck Bumble-ről – pontosabban azért még jöjjön egy sommás értékelés. A klassz irányítással a légi csaták remek hangulatúak – kiváltképp, amikor a kiöltött darazsak (mint egy második világháborús repülő) jellegzetesen bűgva csapódnak a földre. Két irányító meglete esetén ráadásul rendezhetünk párbajokat is. Kár, hogy a grafikáról már kevésbé tudok jól mondani: mindössze egy-egy talicska vagy ázó az, ami újdonságként hat a sok zöld domb között. A tereptárgyak helyett inkább a ködeffektust mérték igazán bőkezűen. Elég nagy hiányosságnak tartom továbbá azt is, hogy állást tölteni sajnos csak memóri-

akártyáról lehet. Főként hogy nincs folytatási lehetőség, ami nélkül pedig játszhatatlanná válik az anyag. Mellesleg az is nagy "okosság", hogy életvesztés esetén mindig előről kezdjük az adott szintet...

V.Z.



## DE HOL VAN MAYA, A MÉHECSKE?



az egész: megsemmisíteni egy felderítő tornyot, mutáns hernyóknak látni el a baját, felrobbantani egy parancsnoki épületet, és így tovább.

Ha valami dicséretes a játékban, hát az az irányítás: az analóg irányítóval maradéktalan a 3D-s mozgásszabadság. Az A-vel bogarunk szárnyait hozhatjuk rezgésbe, a B-vel pedig a "féket" kapcsolhatjuk be. Ha ■ kettőt együtt nyomjuk, akkor emelkedünk. A fegyvereink közül bal és az alsó C-

nedűvel tudjuk pótolni. Amint már utaltam rá, vehetünk fel fegyvereket is. A fegyverek hollétét villogó fényburkok jelzik, hasonlóan kerek pontokhoz, melyek – mily meglepő – plusz pontokat jelentenek. (10.000 pontonként egy jutaloméletemet kapunk.)

A játék valamennyi helyszíne szektorokra tagolódik, amik közti az átjárást kapuk és teleportok biztosítják. A kapuk kinyitásához vagy ki kell lönni az összes ellenfelet, vagy a kék energiapajzzsal védett eszközöket kell elpusztítani. A teleportokkal is hasonló a teendő: ezek szintén az ellenfelek megsemmisítése után lesznek aktívak. Vannak továbbá olyan kapuk is, melyeket kulcsok nyitnak: a kulcsokat ez esetben több darabból kell összerakni. Az említett

### BUCK BUMBLE

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENESONA

11 JÁTEKOS  
MENTÉS, MEMORY KASZINÓ  
KIVÁLTÓ

✓ AZ IRÁNYÍTÁS NEM IS  
LEHETNE ENNYI  
× EGYSZERŰ GRAFIKA

# 77%

576 KONZOL



Kár, hogy az év 365 napból áll, és nem mondjuk hétből. Akkor az Electronic Arts hetente jelenhetne meg az új, úgy mond "updatált" sportjátékaival. Na de tegyük félre az iróniát, ugyanis a FIFA focit illetően lehet, hogy tényleg nem ártana sűrűbben kijönnie egy-egy újabb kiadásnak – eddig minden évben egyre jobb és tökéletesebb verziók láttak napvilágot. Emlékeztek még a siralmas FIFA 64-re? Hol van attól már a tavalyi év Road to World Cup-ja, vagy még inkább a World Cup'98!

A FIFA'99 úgy tűnik, (szerencsére) folytatja az említett kedvező tendenciát. A motion captured mozgásoknak most már akkora tárházából válogat a program, hogy a játékosokról nehéz el-

lyezkednek el. Akit teljesen hidegen hagy, milyen csapattal játszik, s csak minél előbb rúgni akarja a bőrt, annak a Quick Start opciót kell indítania. Amennyiben azonban a csapatválasztást sem akarjuk elhanyagolni, a Friendly-re, azaz a barátságos mérkőzésre kell rábökni, ahol aztán még stadiont, sőt napszakot, időjárást és egyebeket is beállíthatunk. A komoly játék a Seasonál kezdődik. Először is többféle kupa

akarunk lenni, majd annak megfelelően gyakorolhatjuk a büntetőket, a szabadrúgásokat és a szögleteket, továbbá edzőmérkőzést is indíthatunk. Bár tréningről van szó, ez a játékmód is teljesítményorientált: a gép minden kudarcot az ellenfél javára ír, legyen az például egy kapufára lött büntető.

látni, amint del Piero rúgja az MTK-nak a gólokat...

A főmenü az elmondottakon kívül tartalmaz még néhány extra lehetőséget is, olyanokat, amilyenekkel a kreatívabb focirajongók is kiélhetik a vágyaikat. A Team Edittel saját, új csapatokat lehet alkotni, melynél magunk választjuk ki a mezek színétől kezdve minden fontos jellemzőt. A Player Edittel pedig akár vadi új játékosokat nevezhetünk meg, illetve "képezhetünk ki": az emberek fizimiskáján kívül megadhatjuk, milyen pozícióban játszanak majd, vagy ami igazán emberivé teszi őket: az agresszivitásuk mértékét is meghatározhatjuk.

Az irányítás nagyjából változatlan a World Cup'98 óta, ami alapjában véve nem rossz, de talán nem ártott volna, ha az alkotók az ISS Soccer megoldásain is elgondolkodnak. Ezzel főként arra célozok, hogy a manuális játékosválasztás eléggé ide-



hinni, hogy nem hús-vér emberek. Az örömmünnepeken kívül például olyan kísérőjelenségeknek is tanúi lehetünk, mint amikor bosszankodnak a kapu fölé lött labda miatt, vagy amikor a gólt kapott kapus alaposan lehordja a hátvédet. Szóval még kifejezőbbek a mozgások, ami mellett ráadásul több a speciális mozdulat (például durvábban lehet lökdösődni), kisebb reakcióidő a gombok lenyomása után, még több az opció, és még jobb a kommentálás, azaz



már nem tűnik annyira beprogramozottnak a szöveg. (Bár ez a magyar ajkúaknak nem sokat jelent) Tömören számolt vetve ennyi lenne a fejlődés.

A prezentálás – mint mindig – ezúttal is maximálisan profi, a zenés betétet például a Blur és a Chumbawamba után most Fatboy Slim szolgáltatja. Persze a zenénél sokkal lényegesebb, mit találunk a menüben! A lehetőségeink (pontosanabban azoknak az ikonjai) két körben he-



pája, és az UEFA kupa. Játshatunk a nemzeti ligákban belül is: a Bundesligától kezdve az English Premier League-ig tizenkét ország klubjai állnak rendelkezésünkre. (Többnyire azok az országok, amelyekben üzletileg sikert vár el az EA.) Az eredeti kupákon és ligákon kívül plusz még kreálhatunk az ízlésünknek megfelelő egyedi szezonokat is (Custom) – ez szintén egy újdonság. Na de lépünk tovább! A Golden Goal egy meglehetősen érdekes játék. Meghatározhatjuk, mennyi gólt kívánunk, és a játékidő addig fog tartani, amíg az előírt kvótát nem teljesíti valamelyik csapat. Végül a "normál" játékmódok közül az utolsó a European Dream League, ahol Európa 20 legjobb klubcsapata méri össze az erejét. A főmenü másik oldalán a Training az első. Választhatunk, hogy támadók avagy védekezők



A játék egyik legnagyobb erőssége a Team Management, azaz a csapat menedzselése. A kezdőcsapat felállítása, a stratégia megadása, a szöglet- és szabadrúgások elvégzőinek kiválasztása, továbbá az új játékosok vétele nagyban befolyásolják a csapat teljesítményét. A program egyébként igen bőkezűen állapítja meg a klubok vagyonát, már legalábbis annyiban, hogy az egészet elkölthetjük új játékosokra. Érdekes például

A LEGJOBB N64-ES FOCI!



FIFA 99

gesítő. Nem értem, miért nem lehet a kijelölésnek automatikusan mindig a labdához legközelebbi fickóra ugrani. A futás gombja pedig úgy érzem, túlzottan is hasznos. Elképesztően könnyű taktika, ha lefutjuk az ellenfelet, beadjuk a szélről a labdát, mire szinte már el is könyvelhető a gól...

A FIFA'99 az eddig megjelent FIFA játékok közül nyilvánvalóan a legjobb, ám ettől függetlenül lehetett volna jobb is. Szébb játékosok, kifinomultabb árnyékok: megannyi dolog, melyek színesebbé teszik az élményt, de nem elég csak a "homlokzatot tatarozni". Esztétikai szempontból már nagyon erős a játék, ám a játszhatóságon is illene csiszolni egy kicsit, és akkor végre egy méltó vetélytársa lehetne az ISS Soccernek.

V.Z.

**FIFA 99**  
**LÁTVÁNYOSSÁG**  
**JÁTSZHATÓSÁG**  
**SZAVATOSSÁG**  
**ZENEBONA**

**14 JÁTÉKOS**  
**MENTÉS, MEMORY PAK-RE**  
**✓ RENGETEG AZ OPCIÓ ÉS A**  
**BEÁLLÍTÁSI LEHETŐSÉG**  
**× A MANUÁLIS JÁTÉKOS**  
**VÁLASZTÁSON DEJE LENNE**  
**VÁLTOZTATNI**

**900%**



**Helló Csevegők! Remélem, most, hogy elérkeztek a magazin végére – kivéve azokat, akik itt kezdik az olvasást – meg vagytok elégedve az áprilisi szám tartalmával. Jöjjön akkor egy kis leveletés, móka, vigság, kacagás. A Csevegő illusztrációját a magyarországi Manga – és persze Dragon Ball Z – rajongók aszlopos tagja, a Manga gyűjtők krémjének vezetője, s egyben szellemi atyja, X.Y. készítette. Igen, X. Y., mert gyakran beszéltek ugyan vele, sőt, én kértem meg a rajz összedobására, de sajnos olyan öreg vagyok, hogy a nevét elfelejtettem. Imre, István, Józsi vagy valami más. Szóval öregfiú, ha addig találkozunk, a következő számban NAGYBETŰVEL emelem ki a nevedet. De a rajz baró...**

Kedves Martin, Bagó Peti és 576 Konzol Team! Szeretném bejelenteni, hogy szerintem Magyarországon első embere vagyok, aki a Resident Evil 2-ben elérte a Superior fokozatot. Mivel nem vagyok önző ember, és szeretném, ha más is elérné, elárulom, hogy kell:

- Ne ments, ne használj elsősegély spray-t, és a kemény fegyvereket is mellőzd.
- Ne turbózd a fegyvereket.
- Ha Claire-rel vagy, használd a nyílpuškát.
- Az aligátor m a palackos trükkkel, hanem fegyverrel öld meg.
- A játék kezdetekor ne kezd el futni, hanem annyi zombit öld meg, amennyit csak tudsz.
- Az összes ellenfélnél a nehezebb megoldást válaszd.
- Próbáld meg 1 óra 55 perc alá menni.

Ha elérted az S fokozatot megnézheted egy több, mint 15 perces animációt hőseidről, melyben kiderül... Magyar Tibor, Budapest

**Tibor, le vagyok nyugodva! Tudomásom szerint tényleg te vagy az első, sőt, még az Interneten sem, és még az amerikai-angol magazinokban sem találkozom senkivel. De elég komisz vagy, mert egy szót sem szóltál arról, hogy milyen az a bizonyos film. Legalább egy mentett állást küldhetnél volna. Ha eddig nem sikerült előhoznom – pedig elég jól nyomom az Evil-t – akkor sajnos ezután sem tudom majd.**

Helló Martin!

Az újság nagyon frankó. A Medievilről írnek: hogyan kell megszerezni a csirkecomb dobáló fegyvert. Nos, a negyedik pályán szerezték meg a bunkót és menjete vissza a hármast pályára. Menjetek arra a nagy hegy tetejére, ahol egy kis lárva van. Ez kb. a pálya legelején lesz. Menjetek itt balra, ha jól emlékszem. Vegyétek elő a bunkókat és törjétek szét a követ a kis tűznél. Menjete be, de először verjétek bele a bunkókat a tűzbe, mire az meggyullad. Bent menjete fel a lépcsőn, ott egy szobába kerülünk, aminek közepében levő kis bigyuzba verjétek bele a bunkókat (csak akkor, amikor ég). Erre felnyílnak a kapuk. Az egyik mögött egy olyan tárgyat találsz, amiben egy sárga karika van, benne egy csillaggal. Utána egy olyan pályán, ahol békák ugrándoznak és növények mérget köpnek feléd, ke-

resd meg a fazekat. A fazékban valami zöld lé van, használd rajta az előző pályán megszerzett tárgyakat. Erre megjelenik egy boszi. Miután összekicsinyít, elkerülisz egy hangyabolyba. Itt szedd össze a megadott mennyiségű barna bigyuzsokat. Utána találj ki a labirintusból. A jutalmad a csirkecomb fegyver lesz. Somogyi Richárd, Budapest

**Kösz Ricsi. Erre sem jöttünk rá. Remélem, hogy sokan hasznosítják a tanácsaidat. Hiába, mi sem vagyunk tökéletesek.**

Helló Martin!

Először is gratulálni szeretnék ehhez a fantasztikus újsághoz. Egy kérdéssel fordulok most hozzád, s remélem több ember nevében kérdezek most tőled. Kérlek írd meg, hogy DB játék lesz-e PSX-re, s hogy mikor? Előre is köszi: Kovács Zoltán, Szentés.

**Jelenleg két Dragon Ball Z játék van PSX-re, mindkettő japán NTSC verziójú. Az európai 3D-s verkedős változat nyáron jön ki. Többet sajna nem tudok...**

Hi!

Én most írok harmadszorra és elárulom az eddigi titkos alteregóimat: Scorpion, Batman, Thomas Magnum. De az eredeti: Tokodi Sándor. Az újság baromi jó, de hiányolom a több oldalt, a posztert és a CD mellékletet is. Tudom, most jön, hogy a N64-esek miatt nem lesz. De szerintem legyen, mert jó és szép. Na, de hagyjuk a témát, és evez-zünk más vizekre. Képzeld Martin, megvettem a Station című angol újságot és leírok pár CD-t ami most lesz aktuális. Warzone 2100, Rainbow Six, Driver, Carmageddon 2, Wing Over 2, Twisted Metal 3, Africa Rally, Street Fighter Zero 3, Le Mans 24 Hours, Ehrgeiz, Vigilante 9. Ennyit tudok, többet nem.

**NO, ÉN ITT MOST KÉT DOLGOT IS TUDOK. 1. MIUTÁN ÁLTALÁBAN A HÍREK ENGEM IS NAGYON ÉRDEKELNEK ÉN IS MINDENT EL SZOKTAM OLVASNI, AMIT CSAK LEHET. ÉS MIVEL NEM VAGYOK EGY ÖNZŐ TÍPUS, A LEGÉRDEKESEBBEKET (AMIHEZ JÓ KÉP VAN) VISZONT IS LÁTHATJÁTOK A HÍREK ROVATBAN. NAGYJÁBÓL ANGOLUL IS ÉRTEK, EZÉRT LE IS TUDOM ŐKET FORDÍTANI. NA, ITT LÉP BE A 2., SZÁMÚ PROBLÉMA. A KÜLFÖLDI ÚJSÁGOK LEGALAPVE-TÖBB PROBLÉMA, HOGY SOK BENNE A NAGYON FORRÓ HÍR, AMI SAJNOS NAGYON SOK ESETBEN TALÁLGATÁS, VAGY CSAK KEVESEBET FEDI A VALÓSÁGOT. ERRE MEG CSAK RÁKONT-RÁZNAK AZ IDŐKÖZBENI MÓDOSÍTÁSOK... SZÓVAL, AMIT TUDNI ÉRDEMES, AZ ÁLTALÁBAN NÁLUNK IS MEGTALÁLHATÓ. BAGÓ**

Helló Martin és Bagó Peti!

Volna néhány kérdésem hozzáatok.

1., Nekem van egy PC-m és egy Gameboy-om. Érdemes-e egy Gameboy Color-t venni, vagy pedig tovább gyűjtsek egy PSX2-re, esetleg egy Sega Dreamcast-re?

**Gyűjtsél PSX2-re, de nagyon gyűjtsél, mert sokba lesz. Jó, annyira azért nem.**

2., Mikor fog, nagyon körülbelül megjelenni a PSX2? Hát a Dreamcast?

A DREAMCAST MOSTANI ÁLLÁSOK SZERINT 1999 SZEPTEMBER 23.-ÁN KERÜL AZ EURÓPAI

PIACRA, EZÁLTAL MAGYARORSZÁGRA IS. A BEVEZETŐ ÁR 80 EZER FORINT LESZ. EZ TARTALMAZNI FOGJA A GÉPET, A HOZZÁTARTOZÓ KÁBELEKET ÉS EGY DEMO CD-T.

**MEGJELENÉSEKOR 10 JÁTÉK LESZ HOZZÁFÉRHETŐ, KÖZTÜK OLYAN NEVEK, MINT AZ ECCO THE DOLPHIN 3D (A TITKOS MAGYAR PROJECT), A SEGA RALLY 2, VAGY SOUL CALIBER A NAMCO ESZMÉLETLEN SZÉP VEREKEDŐS JÁTÉKA. MINDAZONÁLTAL 2000 SZEPTEMBERÉBEN MEGÉRKEZIK A PSX2 ÉS AKKOR AZTÁN JAJ MINDENKINEK!!! - BAGÓ**

3., Melyiket érdemesebb megvenni, magyarul, melyik a jobb? Mit tudsz a két géptípusról, kb., mennyibe fognak kerülni? Ezekhez is fogtok majd írni ismertetőket/leírásokat? Hány bitesek? Továbbá szeretném közzé tenni, hogy véleményem szerint az újság tök spéci. További jó újságírást kívánok. Tisztelettel: Zahorák Attila, Budapest

**Ugye ezt nem komolyan kéred? Oké, akkor távirati stílusban: amit a DC-ről jelenleg tudni kell, az benne volt a 11-es számban. Mindkettőről írni fogunk. Szerintem PSX2-t érdemes venni. Lesznek leírások is. 128 bitesek.**

## A HÓNAP LEVELE

**Amikor ezt a levelet olvastam végleg rájöttem, hogy érdemes főszerkesztőnek lenni. Kösz Kasziman úr (Budapest) a po-  
**ént, majomná rohógtuk magunkat a Ba-  
**gó gyerekkel! Csak így tovább! De talán  
el sem hiszed, hogy "formaleveleid"  
többségének ikerestvérei nap mint nap  
landolnak az asztalomon. Csak a nevek  
nem stimmelnek. Úgy döntöttünk, hogy  
mivel így tönkrevágtál minket ezzel a  
nevettetéssel, küldünk neked egy Mona-  
co GP baseball sapkát. Lesd a postást...******

1.,

Na idefigyelj Martin!

A Bagó nagyon szarul ír, néha azt állítja, hogy azt írta ő, amit te írtál, például a Dreamcast-os cikk. Egyébként pedig miért nincs POSZTER és CD, ami azért 576 Ft-ból bőven kijönne. És Márton Csabával se legyen több interjú. Remélem a következő újság, már ezek alapján lesz elkészítve. Remélem szimpatikus volt a levél.

Vélemény Ákos, Felsőközéplapátfalva

2.,

Jó napot, kedves főszerkesztő Úr!

Sokakkal ellentétben az újsággal nekem semmi bajom, Például én veszem az 576 Kbyte-ot is, avval sincs ba-

jom. Habár CD lehetne és Poszter is. És múltkor kiszámoltam, hogy a 200 oldalas angol KONZOL + CD kint annyiba kerül az ottani fizetéshez képest, mint itt az 576 KONZOL az itteni fizetéshez viszonyítva CD nélkül. Ugye megértettél?

Szász Marci, Alsószépfülöplak

3.,  
Szióka Martin!  
Én lány vagyok és a lányok igen is szeretnek játszani. És kapásból tudok még egy lányt, aki szeret játszani. És a kislányom is szeret játszani. Csokolunk.  
Pamela Anderson, Budapest

4.,

Jó Napot!

Azt a kötésimintát szeretném ha még egyszer lekölznék.

Helvenes Éva, Hatvan

5.,

Hello Martin!

Az új arcokat dobod ki mind és vegyél fel engem, mert én kib'szótt jól fogalmazok.

Fog Almázó, Ópusztaszer

6.,

Szevasz 576!

Martin van egy kérdésem: Érdemes-e venni még NES-t? És mi az a PSX? Tesztelő szeretnék lenni!!!  
Ábránd Ádám, Rózsadomb

7.,

Csövil

Csak annyit, hogy a kövi DEMO CD hány CD-s lesz? Kösz!  
Kér Dész, Határút

8.,

Csá Martin!

Pontokba szedem jó?

1., Hogy lehet ezt a WC papírt újságnak hívni?

2., A Playstation Official sokkal jobb, mert az 200 oldalas. Mert ahhoz van CD-m. Mert abban van reklám. Mert nem tudok angolul.

3., Velethél már egy külföldi lapot is, hogy meglásd, hogyan kell profin, jó anyagból csinálni egy újságot.

4., Azért elküldtem egyet, remélem tanulságos.

5., Az új tesztelőktől mindenki jobban ír, hogy lehet ilyeneket találni.

6., A final fantazi hét olyan sz\*r, hogy csak na. Hogy lehet egy játéknak 100%-ot adni, amiben 2 csávó beépül egy harmadikba.

7., Itt van a Tyrant a szobában, és ha nem teszel be a Csevegőbe, akkor elküldöm ajánlott levélben postázva.

Azértsemáruolomelane-  
vem, Éscímem

9.,

Hát Sziasztok!

Itt állok a hídon és azt fontalgatom, hogy ugorjak-e? Ennek 2 oka van. 1., A Resident 2-

ben nem tudok A-t elérni.

2., Nem tudom kinyírni az Emerald Weapon az FFVII-

ben. Ja és elakadtam a Tomb

Raider 3-ban. Ha tudsz,

segíts!

Keser Edett, Mar-

git-hid



# 576 KBYTE SHOP

**A MEGSZÁLLOTT KONZOLOSOK BOLTJA!**



**A hely, ahol játszva  
vásárolhatsz:**

**1137 BUDAPEST,  
POZSONYI U. 14.**

**TELEFONSZÁMUNK :  
35-90-576**



**576 KBYTE A PÓLUSBAN!**

**Pólus Center, Center Court 237 Tel.: 419-4117 (A szökőkútnál)**



**STAR  
WARS**



**Megunt Star Wars figuráidat és kiegészítőidet  
megvásároljuk, vagy értékegyeztetéssel az  
576 KByte shop**

**áruválasztékából bármely játékra elcseréljük!**

**Érdeklődni hétköznap munkaidőben (8-16 óra között): 349-48-47**

**576 KBYTE A MAMMUT  
BEVÁSÁRLÓKÖZPONTBAN**

**Budapest, II. kerület,  
a Széna téren  
2.emelet, a Libri  
könyvesbolt mellett  
Telefon: 345-80-76**



**M E G R E N D E L Ő   S Z E L V É N Y**

**KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!**

**Kedvezményes előfizetési díj:**

**576 Konzol**

Megrendelem az **576 Konzol** című lapot.....példányban

Megrendelő neve:.....

Címe:.....

Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

**576  
KByte**

**COMGAME "576" KFT**

**1389 Budapest, Postafiók 132.**

**AKCIÓS SZELVÉNY**  
Akciós árunk csak ezzel a  
szelvényt egyenlő értékű  
egy szelvény több játék  
vásárlására is jogosít

**576**



**A LEGHÍRESEBB PC & PSX & N64 JÁTÉKOK AKCIÓ FIGURÁI  
MÁJUSTÓL AZ 576 Kbyte BOLTJAIBAN!**

**TACTICAL ESPIONAGE ACTION**



**ZELDA**

**MARIO KART**

**SPAWN**

**CRASH BANDICOOT**



**STAR WARS**

**DRAGON BALL Z**



**FINAL FANTASY**

**Q U A K E**



**DUKE NUKEM**



**RESIDENT EVIL**



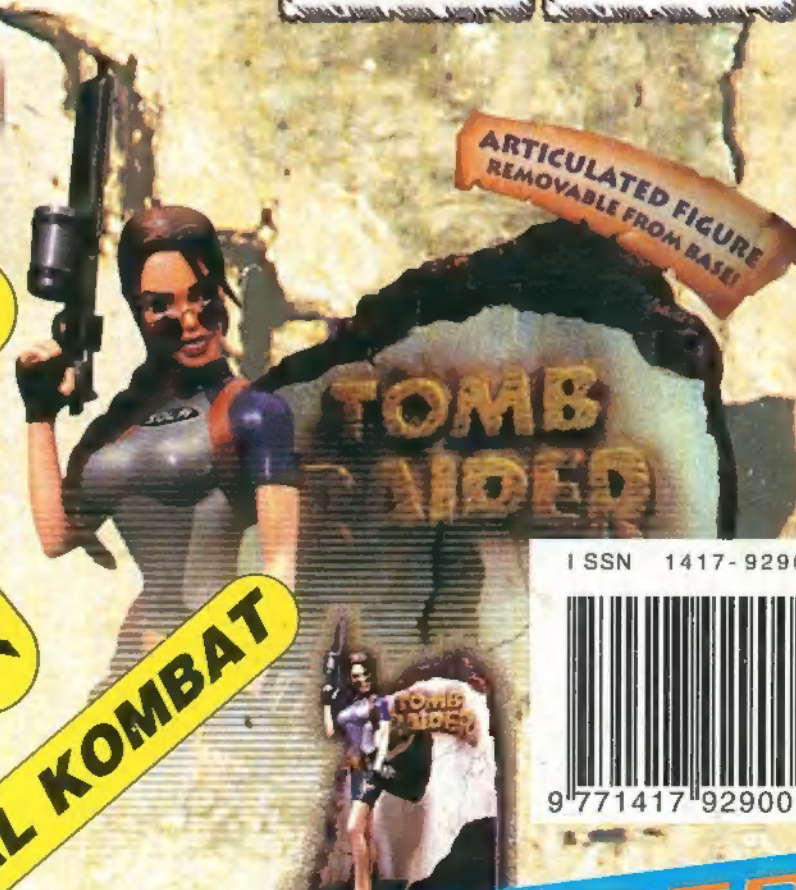
**TUROK**

**MORTAL KOMBAT**

**TOMB RAIDER**



ARTICULATED FIGURE  
REMOVABLE FROM BASE!



ISSN 1417-9296



9 771417 929000

**DINOSZAURUSZOK**

